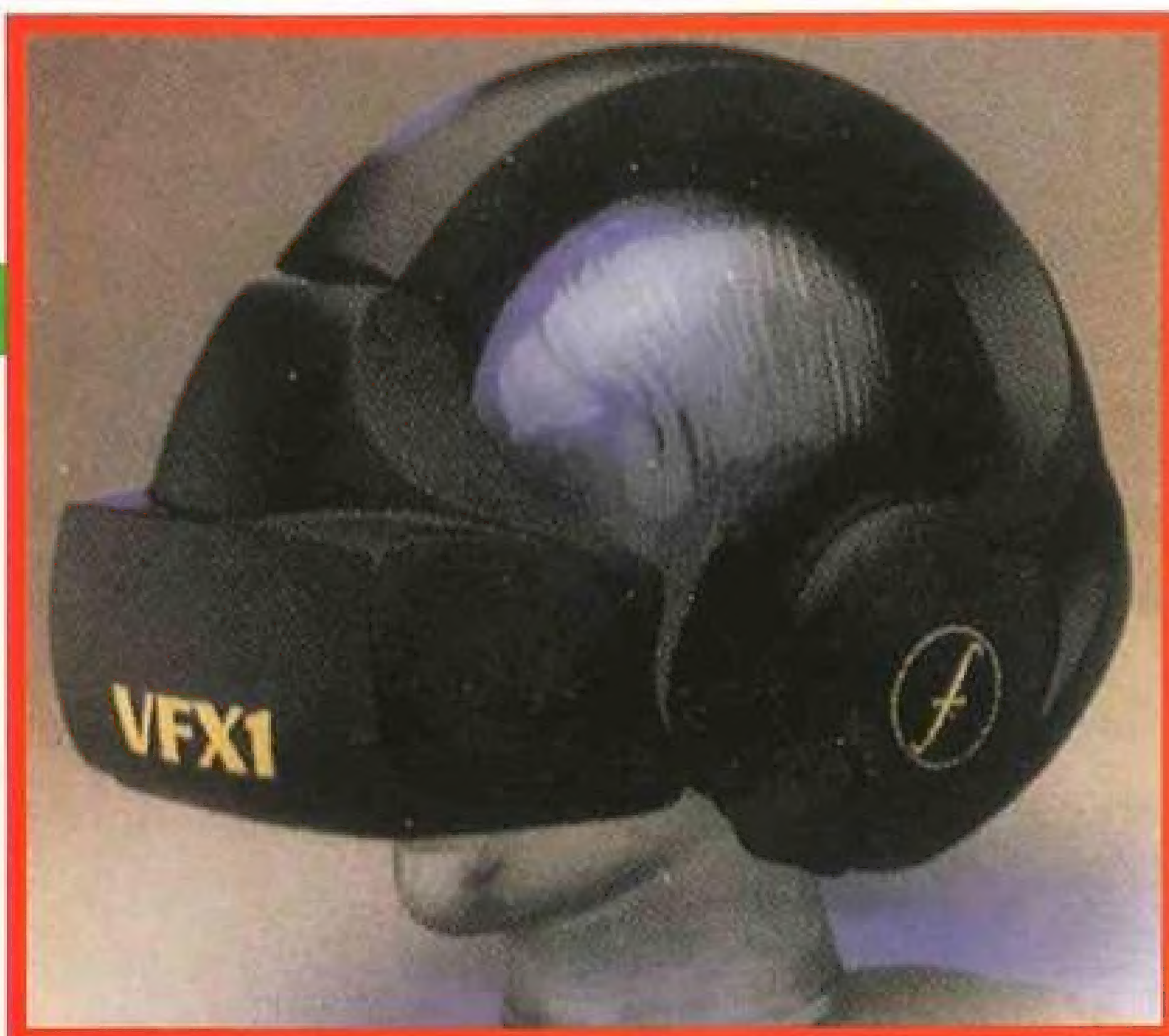


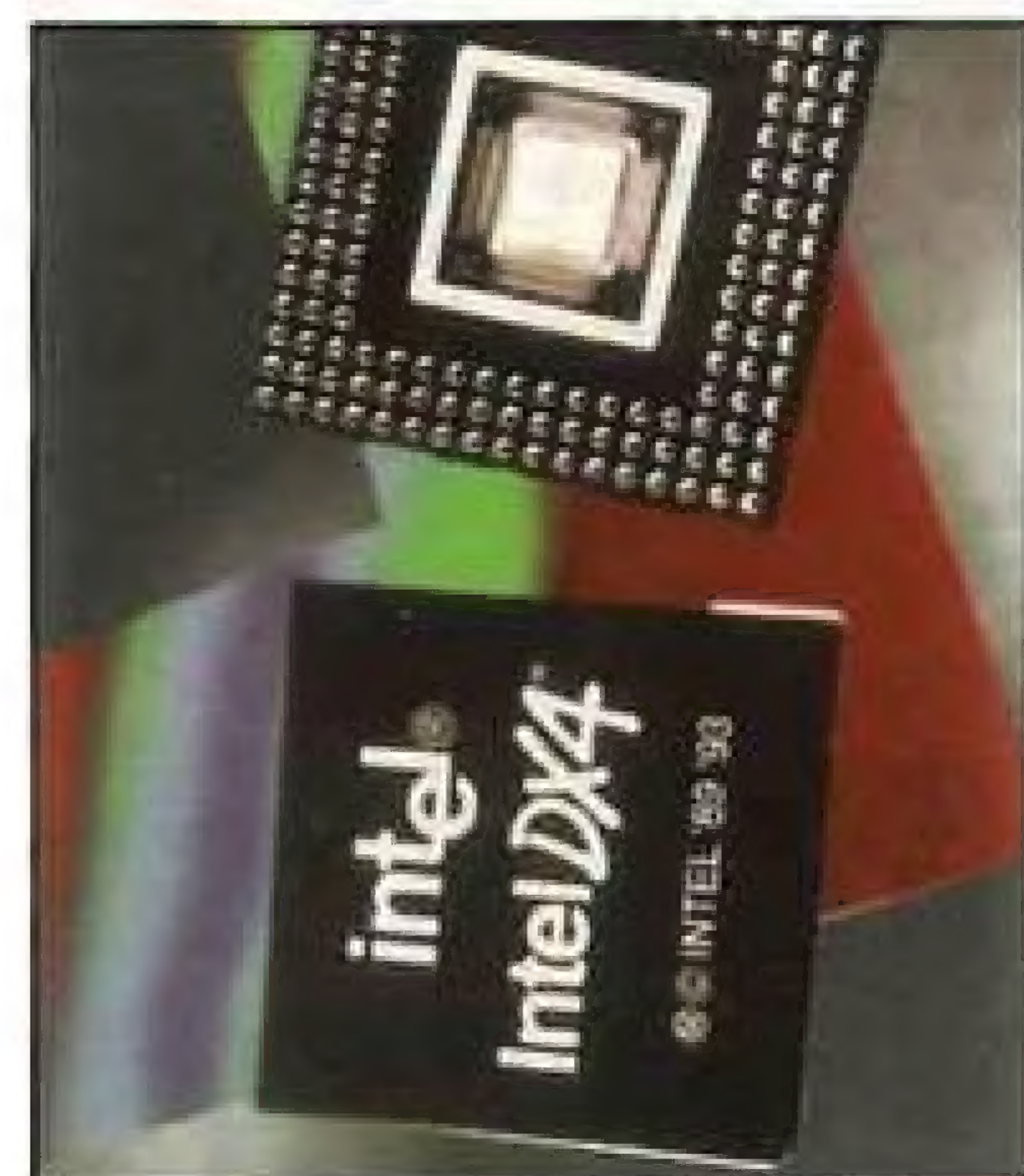
סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

VFX1

מיזוג בין כמה חברות קנדיות הביא לפיתוח קסדת מציאות מדומה (VR). הקסדה מכילה צליל סטריאו, מערכת מציאת מיקום, הפועלת בעזרת הזזת הראש ושני צגי LCD צבעוניים המפיקים דמויות תלת-מימדיות ברזולוציה של 428x244. הקסדה תצא למכירה לקראת החורף הבא במחיר של \$1000.



פנטיום לעניים



חברת אינטל הוציאה לשוק מעבד 486-DX4, המעבד החדש פועל במהירות של 100 MHz, ואינטל מקווה שהוא ימלא את החלל בפער המחירים העצום בין מעבד 486SX למעבד פנטיום (586). המעבד צורך פחות חשמל ממעבדי 486-DX2 ומתאים במיוחד למחשבי מחברת הנזקקים לכוח מחשוב גדול.

CyberMaxx

הגרסה החדשה של קסדת VR נוספת מכילה צליל סטריאו, שני צגי 7" LCD צבעוניים המפיקים רזולוציה של 180K ו-120K, ניתן להסתובב איתה 360 מעלות ויש שדה תצוגה של 75 מעלות לרוחב עם פלוס או מינוס 45 מעלות מעלה ומטה בכל נקודה. החברה המייצרת קסדה זו אומרת שעל השחקן לחשוב על צווארו כעל ג'ויסטיק... הקסדה תתאים למחשבי PC או מקינטוש, סגה, נינטנדו ויגואר.

סגה סופר 32X

לא להאמין, אך סגה הכריזה על יחידת השבחה למערכת הג'ינסיס (מגה-דרייב) אשר תהפוך את המערכת מ-16 ביט ל-32 ביט. היחידה מכילה שני מעבדי SH2 Rise מתוצרת Hitachi, ומחירה בארה"ב יעמוד על \$149. בעלי הסופר 32X יוכלו לשחק עם כל קלטת ג'ינסיס קיימת ויקבלו מהירות גדולה בהרבה, אך סגה מבטיחה קלטות חדשות המותאמות במיוחד לצעצוע החדש שיתנו ביצועים משופרים של גרפיקה ומהירות.



Project Reality

נינטנדו שחררה פרטים אודות מערכת ה-64 ביט שלה. המערכת תוכל להשתמש בקובצי מידע של 100 מגה ויותר למשחק, ויהיה לה זיכרון פנימי של 5-6 מגה. לדברי נינטנדו, עם מעבדי גרפיקה של סיליקון גרפיקס ומעבד RISC מרכזי, אין ספק שזו תהיה מערכת המולטימדיה הביתית המתקדמת ביותר. כמה ומתי? 1995, \$250 לצרכן בלבד!!!

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

Video Jukebox



תמורת \$55 תקבל בארה"ב קופסה המתחברת למערכת סגה או נינטנדו, ולתוכה נכנסות 6 קלטות משחק. בלחיצת כפתור ניתן לבחור במשחק הרצוי. הדבר טוב לא רק לשימוש ביתי למשוגעים, אלא גם לחנויות המציגות משחקים להדגמה.

3DO



הרגע הגיע! פנסוניק הורידה את מחיר מערכת ה-3DO ל-\$500 (במקום \$799)! החברה הודיעה כי היא מורידה את המחיר כתוצאה משיפורים טכנולוגיים המוזילים את עלות הייצור, וכתוצאה משיווק המערכת באירופה וביפן.



Super Game Boy

צבעונית וצליל מעולה, התמונה המתקבלת על גבי מסך הטלוויזיה הינה בגוונים של חום, צהוב, שחור ולבן. לא נורא בכלל ואפילו נראה נחמד. נינטנדו מתכוונת לייצר משחקי גיים-בוי חדשים באופן כזה, שכאשר הם יחוברו לסופר נינטנדו התמונה שתתקבל תהיה צבעונית!

נינטנדו תמיד מצליחים להפתיע עם דעיונות משוגעים אך מוצלחים. הנה האחרון שבהם שנועד להפיח רוח חיים בגיים-בוי. מדובר בקלטת מיוחדת הנכנסת לסופר נינטנדו ולתוכה מכניסים קלטת גיים-בוי רגילה: ניתן לשחק בעזרת הג'ויסטיקים כרגיל, אלא שבמקום תמונה

חליפות זעזוע!

חברה אמריקאית/יפנית הוציאה לשוק חליפה הנקראת Virtual Reality Vest הנותנת לשחקן חבטה וטופחת על הגב תוך כדי משחק פעולה, בהתאם לאירועים שעל גבי המסך. מצמרר...



מאורעות אקסואלויים. פתרון קשור, בכל אופן, בהמון גירודי ראש - אך גם בסיפוק הרב הבא אחרי הפתרון. בנוסף לכך, יש המון התייחסויות למשחקים הקודמים שבסדרה, כדי לשמח את אוהבי ה-ZORK הנוסטלגיים והגרפיקה היא כבונוס מעבר לכל. יש כאן הרבה חידושים, כאמור, אבל בסופו של דבר זוהי הרפתקת טקסט בסגנון הישן, בעלת גרפיקה משוכללת דיבור וממשק הפעלה המבוסס על סימנים.



פיסה של אינפורמציה חשובה. אתה יכול להשמיץ את החומר המוקלט לאנשים האחרים ולפעמים גם לקבל תגובה. חוץ מאנימציות, הגרפיקה במשחק די מרשימה ויש כאן גם כמה חידושים גרפיים די מעניינים. החדשות הטובות הן ש-RETURN TO ZORK הוא משחק די גדול, שיש הרבה מה לעשות בו, ושלא כל כך קל להתקדם בו. החידות הן בדרך כלל קשות ופתרון מבוסס על מיפולוגיה, נומרולוגיה, פתרונות מעשיים, שירי ילדים ואפילו

המערכת הקיימת כאן היא טובה מאוד וזהו בהחלט הצד הטכני החזק ביותר של המשחק. הכל מופעל על ידי העכבר ומבוסס על שני משטחי סמנים, שניתן להגיע אליהם על ידי לחיצה על הכפתור הימני או השמאלי של העכבר. אחד המשטחים מציג את תפריט החפצים והשני מציג את מבחר הפעולות המשתנה בהתאם למקום שבו אתה נמצא. או החפץ אותו אתה מחזיק ביד. בתחילת המשחק למשל יש לך קופסת גפרורים: אתה יכול להדליק בה גפרור ולהשתמש בגפרור כדי לשרוף דברים. ככלל, את רוב הדברים ניתן לאסוף ולהשתמש בהם על אנשים, מקומות ודברים אחרים.

כמובן, כל הפעולות הרגילות למשחקי הרפתקאות כמו לתת, לזרוק, להעיף, לקרוא, להשתמש ולזלול קיימים גם כאן. בנוסף, יש לך פקודות מיוחדות למצבים מיוחדים, אשר יאפשרו לך לשפוך את תכולת הספל, או לקשור שני חפצים כדי לייצר חפץ שלישי חדש. המערכת כל כך גמישה שיש המון אפשרויות לעשות טעויות, אז זה לא הרעיון הטוב ביותר ללכת ולשרוף את הכל או לדקור את כולם עם הסכין. כדאי לבצע כמה שיותר שמירות (יש כאן מקום ל-99 שמירות) - ואם אתה מתעלם מאזהרות אלו תהיה לך בוודאי הזדמנות לצפות באחת מהמבחר הגדול של אפשרויות המוות. יש כאן הרבה דמויות שונות המצוירות בדייקנות ומרובן יכול לצאת לך משהו מועיל. כמה אמצעים חדשניים יסייעו לך בחיפוש אחר הרמזים: אתה יכול לצלם אנשים ואתרים ולהראות אותם לאנשים אחרים בכדי לקבל מהם מידע, ויש לך רשמוקל אשר רושם באופן אוטומטי כל

RETURN TO ZORK



פאזל שעדיין לא פתרת, מגרד בראש, שוב מדבר עם האנשים... וכך הלאה. זוהי התקדמות איטית ואין כאן קטעי הומור חזקים, כמו ביומו של הטנסיקל למשל. משחקי הרפתקה חדשים כמו זה דורשים מערכת הפעלה קלה, המבוססת על סמנים בכדי להקל על התסכול ולתת לשחקן להתרכז בפתרון החידות בלבד.

באמת שווה קריאה, ובה מידע על שחקנים אשר נטלו חלק בעשיית המשחק. כרטיס העזר הטכני והדיסקים. בסך הכל בסיס מוצק.

אתה מעלה את המשחק ומוצא את עצמך על הדרך בין ההרים. אתה שומע את הדיבורים. אתה מנסה לדבר עם הציפור. אתה מסתכל על השלט ומגלה את הפאזל שעליך לפתור. שלושת השלבים הללו מייצגים את מבנה המשחק: אתה מדבר עם אנשים, מנסה כמה דברים, פותר חידה, מתקדם, חושב על



מאת: דוד אידלס

סדרת משחקי ZORK היתה המובילה במשחקי המחשב בזמנה. כל אחד ממשחקי ההמשך בממלכת QUENDOR, פתח דף חדש במשחקי ההרפתקה הממוחשבים. המשחקים היו קשורים באופן קבוע למלל הטוב ביותר, להישגים טכנולוגיים מרשימים ומוימה חזקה.

ההקדמה ההיסטורית הזו חשובה. מפני שכל משחק הנושא את השם ZORK מעלה את רמת הציפיות באופן אוטומטי. זוהי סדרה שתמיד הציבה אתגרים חדשים בביצועים הטכנולוגיים וביצירתיות הדימונית, כך שכל דבר שהמשיך את הסדרה היה מייצר גל גדול של בריחה אל משחקי הרפתקה.

למרבה הצער, RETURN TO ZORK יצר רק רשרוש קטן ולא גל. המזימה, הדמויות, הפאזלים הקשים והאמצעים החדשניים די רגילים לתחום זה של משחקים, אך השימוש הבלתי מבוקר בטכנולוגיות חדשות והמבנה הישיר ברוב הזמן, הם המינוסים שבמשחק.

האגדה מספרת שהקיסרות התת-קרקעית הגדולה של ZORK הושמדה, וכל הקסם המרושע התפזר. בכל זאת, חברת IT&L טוענת שהיא מצאה את ZORK מתחת לעמק ה-SPARROWS. מאז התגלות זו אנשים וחפצים החלו להיעלם באוויר וחלומות בלהה, שיגעון ופרנויה צצו בכל מקום.

אתה משחק עובר אורח שנקלע לאזור בניגוד לרצונו, ושעליו מוטלות כל המשימות, כמו להציל את ZORK מכוחות האופל וכך הלאה...

המשחק מכיל חבילת תיעוד מצוינת (ENCYCLOPEDIA FROBOZZICA), אינפורמטיבית מאוד וכתובה להפליא -



אבירים בזמן

מוזרים בשנים שונות, תצטרך לפתור חידות שונות ולהיחלץ ממצבים קשים בעזרת חשיבה בלבד. אם תרצו אין זו אנדה, (גם את זה כבר אמר פעם מישהו). הגרפיקה במשחק היא נהדרת, זוהי אנימציה תלת מימדית שצולמה במצלמת וידאו והועברה למחשב בסכנוולוגיה מתחכמת, דבר ההופך לנפוץ מאוד כיום כשחברות רבות עושות בו שימוש ביצירת משחקי הרפתקאות.



הגיבור הראשי (או למעשה הגיבורה הראשית) היא אותה דוראליס משנת 1992 (או כפי שחבריה קוראים לה - דורה). למי שעדיין מופתע, דורה הוא שם של אישה - כן אישה, (השובניסטים, שאינם יכולים להתאפק, מתבקשים לעבור לכתבה הבאה) - והיא אמורה לפתור את התעלומה במוח ולא בכוח. יהיה טוב אם כולם יקחו ממנה דוגמה. היא בעיקרון נגד אלימות והיא מתעבת כלי נשק. הפתרונות שלה והדרכים בהן היא נחלצת ממצבים קשים נעשים על ידי שימוש בחוכמתה הגדולה, אותה היא שואבת מסדרות טלוויזיה ישנות כמו מקגיוור, קולומבו ומשימה בלתי אפשרית (איך לא?). דורה שותה משקאות חריפים ואף אחד לא מושלם, גם במשחקי מחשב, אוכלת ביצים עם כל דבר (למה?), אוהבת מוסיקת ג'ז ומעדיפה את סכנות הגיונל על פני חי מותרות ופאר (ועשירים חסרי מנוח). יש לה את כל התכונות הדרושות להשלמת המשימה אשר תוביל למעצרו של יארלט אקוס.

היקום כולו. עקב כך הוטלה מלאכת הטיפול בעניין על משטרת מרחבי-הזמן, והוחלט לאתר את יארלט אקוס ולאסרו. המחשב המרכזי של משטרת מרחבי הזמן בחר בדוראליס פרונלייר, צעירה בת 27 משנת 1992, כמועמדת המתאימה למשימה, בשל קשריה ההיסטוריים-עכשוויים עם יארלט אקוס. דוראליס נבחרה למשימה מבלי שתהיה מודעת לכך.

הגיבור הראשי (או למעשה הגיבורה הראשית) היא אותה דוראליס משנת 1992 (או כפי שחבריה קוראים לה - דורה). למי שעדיין מופתע, דורה הוא שם של אישה - כן אישה, (השובניסטים, שאינם יכולים להתאפק, מתבקשים לעבור לכתבה הבאה) - והיא אמורה לפתור את התעלומה במוח ולא בכוח. יהיה טוב אם כולם יקחו ממנה דוגמה. היא בעיקרון נגד אלימות והיא מתעבת כלי נשק. הפתרונות שלה והדרכים בהן היא נחלצת ממצבים קשים נעשים על ידי שימוש בחוכמתה הגדולה, אותה היא שואבת מסדרות טלוויזיה ישנות כמו מקגיוור, קולומבו ומשימה בלתי אפשרית (איך לא?). דורה שותה משקאות חריפים ואף אחד לא מושלם, גם במשחקי מחשב, אוכלת ביצים עם כל דבר (למה?), אוהבת מוסיקת ג'ז ומעדיפה את סכנות הגיונל על פני חי מותרות ופאר (ועשירים חסרי מנוח). יש לה את כל התכונות הדרושות להשלמת המשימה אשר תוביל למעצרו של יארלט אקוס.

המשחק, כפי ששמו מעיד עליו, עוסק במסעות בזמן. האירועים במשחק זה נערכים בשלושה מקומות ובשתי תקופות זמן: 1992 - אחוזת דה לה פרונלייר - החוף האטלנטי - אידופה; 1840 - אוניה - הבריסקד - הים הקריבי; 1840 - האי סט. קריסטובל - האיים הקריביים. במהלך המשחק אתה תפגוש כל מיני טיפוסים מהדלי.

מאת: קובי קרליבך
המשחק "אבירים בזמן" הוא משחק גדול (16.4 MB) מבית COKTEL VISION, אך כפי שחכמינו זיכרונם לברכה נהגו לומר - "הגודל לא קובע אלא הביצועים". ועכשיו ברצינות. המשחק "אבירים בזמן" הוא משחק הרפתקה נחמד מאוד המיועד גם לילדים שאינם יודעים לקרוא אנגלית, שכן המשחק מתורגם לעברית!! והנה הסיפור: יארלט אקוס, היסטוריון ופיסיקאי משנת 2092, היה אחראי לגניבת דוגמת היסוד של אמריקיום 1492 - חומר מהפכני ליישומים צבאיים אשר התגלה לאחרונה. הוא החביא את הדוגמה הרדיו-אקטיבית בעבר הרחוק על מנת שהקרינה החזקה תנוטרל והוא יוכל להשתמש בחומר בביטחה, ללא סכנת קרינה. על ידי החבאת החומר בעבר הרחוק, סיכן יארלט את שיווי המשקל של

טיפים
★ כדי לספס מהחדר הראשון לחדר שמעליו צריך לעשות מספר דברים: פונים בחדר שמאלה ומאחורי החבית יש מנורה. פונים שוב שמאלה, ומאחורי עוד חבית יש ספוג. המקום חשוך - לכן צריך להשתמש במנורה. מרטיבים את הספוג במים שבדלי. יורדים לתחתית האוניה במדרגות ובאחת החביות יש שמן. שופכים את השמן על מתקן השאיבה התקוע ומרוקנים את המים מהחדר. ליד השרשרת יש פותחן. עולים למעלה ובעזרת הספוג הרטוב מורידים את התמונה. משתמשים בפותחן כדי לעשות חור בקיר, ומאחורי הקיר נמצא יורובה והוא יתן לכם סכין. בעזרת הסכין תעשו חור בעמוד ותטפסו לחדר העליון.
★ מתחת לכיסא על הסיפון יש בורג. מוציאים אותו החוצה בעזרת הצינור. אפשר למלא את הצינור במים מהדלי.



מאת: שחף בן-צור

המלחמה החלה!
לפני מספר חודשים הוצג בפני עולם ה-PC שוב חדש: ה-PowerPC.

השלב החדש הוא בעל ביצועים מדהימים אשר משאירים את שבבי ה-486 וכולל ה-486DX2 הרחק מאחור. מול הפנטזים החדש של חברת אינטל, הוא פותח מלחמת חורמה אשר בסופה יוכרע לאיזה כיוון יפנה עולם ה-PC כולו! המנצח במלחמה הזו יקח את כל הקופה....

לפני המלחמה

כאשר נוצר ה-PC הראשון על-ידי חברת IBM, פנתה החברה למספר חברות משנה כדי שיפתחו עבורה מספר רכיבי יסוד למחשב החדש. בין החברות היתה חברה קטנה בשם "מיקרוסופט" אשר פיתחה את מערכת ההפעלה של המחשב, שנשאה את השם MS-DOS 1.0. כמו כן, התבקשה חברת הרכיבים הלא-ידועה "אינטל" לפתח שבב אשר יהווה את לב המחשב.

כידוע, מחשב ה-PC הראשון זכה להצלחה מטאורית, וכך יצאו חברות אלה ממעמד של חברות קטנות לשורה הראשונה של פיתוח מערכות ה-PC. IBM הצליחה, מסיבה זו או אחרת, להסתכסך עם מיקרוסופט ולפרק את השותפות ביניהן. ההפסד העיקרי היה של IBM, מכיוון שמיקרוסופט אחראית הן לגרסאות ה-DOS והן לכל גרסאות ה-Windows למיניהן - והרווחים הולכים עד היום היישר אליה. "אינטל" שיתפה פעולה עם IBM בפיתוח מחשבי ה-PS שנבשלו כשלון חרוץ מבחינה מסחרית, אך היו הראשונים שכוננו מחשבי AT וכללו את משפחת הרכיבים 86x (כלומר 286, 386 ו-486). כאן נפרדה אינטל מ-IBM והחלה לשווק את רכיביה לחברות



PowerMacintosh - המחשב האישי היחיד, נכון להיום, בו צרכו מעבד PowerPC.

לתואמי אינטל והשנייה ליצור רכיב חדש אשר יתאים לשניהם. השלישית - אינטל ומיקרוסופט הפכו ביחד לגורם אשר יוצר מונופול כלל עולמי ועלול לגרום לנזקים כספיים ואף לפשיטות רגל לחברות אלה. החברות בהן מדובר הן: IBM - שמאז ה-PC הראשון (יחד עם אינטל ומיקרוסופט) לא זכתה להצלחה ממשית. היא אומנם משתמשת ברכיבי אינטל אולם הזכויות שהיא משלמת למעשה "משעבדות" אותה לאינטל (עליה היא כאמור "מעוצבנת" כבר זמן רב). אפל - אפל איבדה משתמשי מקינטוש רבים אשר עברו לתחום ה-PC, כי ה-PC זול יותר, מהיר יותר, תוכנות הגרפיקה שהיו מיועדות רק למקינטוש הופיעו גם ל-PC, וכך לא נשאר למקינטוש מה להציע חוץ מציור של מחשב שמופיע כאשר מפעילים אותו.

מוטורולה - יצרנית השבבים לאפל. מכיוון שאפל מכרה פחות מחשבים עקב הסיבות שצינו למעלה, מוטורולה ייצרה פחות שבבים והפסידה כסף.

התוצר הסופי

כל החברות הללו החליטו להתאגד וליצור שבב חדש - מהיר יותר וטוב יותר מזה של אינטל, שיחודו יהיה בכך שיוכל להריץ גם תוכנות PC וגם תוכנות מקינטוש. כך נולד, במזל טוב ה-PowerPC. מסתבר כי התוצר הסופי טוב יותר ממה שחשבו: במבחנים שנערכו בין הפנטזים ל-PowerPC הוכיח ה-PowerPC כי הוא משיג את הפנטזים במקרים רבים ובפעולות אחרות הוא משתווה לו. כמו כן, בסודיות מוחלטת, מיוצר ה-PowerPC באופן המביא לכך שמחירו נמוך בחצי (!!!) ממחיר הפנטזים - וכאן האיום הממשי.

וכאן האיום הממשי. יצטרכו לבחור, בעתיד הקרוב מאוד, בין הפנטזים ל-PowerPC הזול והמהיר שאמור להריץ את התוכנות של מיקרוסופט ואפל בתאימות מלאה לחלוטין.

ההתעצמות

הן "מיקרוסופט" והן "אינטל" עשו הון עתק מעסקאותיהן עם חברות מטייוואן, ובינן לבין עצמן - בעוד אינטל מייצרת ללא הפסק רכיבים ומציפה בהם את השוק, יצרה מיקרוסופט תוכנות שמנצלות את תכונות הרכיבים הללו עד תוכם, וכך נוצר מעגל סגור של חומרה ותוכנה כאשר כל חברה מספחת את מכירותיה של השנייה. צריך לציין כי עד היום מדובר במיליונים רבים של רכיבי אינטל שנמצאים בשוק, ולכל מחשב יש DOS או Windows וכמה תוכנות אחרות.

ההתאגדות

אז קמה לה "קואליציה" של 3 חברות שנשארו מחוץ למעגל הזה, והחליטו לנסות ולשבור אותו מכמה סיבות:

הראשונה - שוק ה-PC נמצא במגמת עליה אדירה, וכל נתח ממנו שווה כמה מיליארדי דולרים. אם יצליחו חברות אלה לתפוס נתח ממנו - הן ירוויחו הון. השנייה - חברות אלה מייצרות מחשבים המבוססים על רכיבים שונים שלעיתים קרובות אינם תואמים כלל את התוכנות שנכתבו לרכיבי אינטל. בידיהן שתי ברירות: האחת, להפוך





מרתק כפי שהוא, BLOODNET אינו משחק שתוכל פשוט לקחת ולשחק. יש כאן כל כך הרבה פרטים עליהם

יש לחשוב, שפשוט אי אפשר להתקדם במשחק מבלי להביט טוב טוב בחוברת הפעלה, ללמוד איך להשתמש במסוף שלך, או איך מרכיבים יחידות מחלקי חילוף, איך ליצור סמים נכונים ואפילו לדעת מה כל נשק עושה. לא תוכל להתקדם ללא מידע קודם. אמרתי.

חשוב לשים לב לנושא עצמו. אם אינך מכיר את הסייברפאנק אתה תגלה הרבה מלים ודיבורים בלתי מובנים. מצד שני, אם מדפי הספרים שלך קורסים מספרי GIBSON, STERLING ושאר הסופרים של הסייברפאנק, תאהב אותו לבטח. BLOODNET חוקר את הסייברפאנק על כל הזוהר הבלתי מושלם שלו, עם המון הפניות לסייברספייס, תוכנות לאבטחת הגנתונים של הסייברספייס, סמים מתוחכמים והטכנולוגיה המתקדמת ביותר. זהו גן עדן לאוהב טכנולוגיה ממוצע.

BLOODNET הוא משחק מסובך מאוד, ולכן לא קל להשתלט עליו, אך הוא מקורי בצורה מרעננת, הושקע בו מחקר מעמיק והוא אווירתי להפליא. מחיאות כפיים ל-MICROPROSE על יצירת משחק תפקידים אינטליגנטי למבוגרים, שאינו קשור כלל לגובלינים ודרקונים. אם הנושא מוצא חן בעיניך, לא תוכל לסעות: BLOODNET הוא משחק שבאמת תוכל להתמכר אליו.



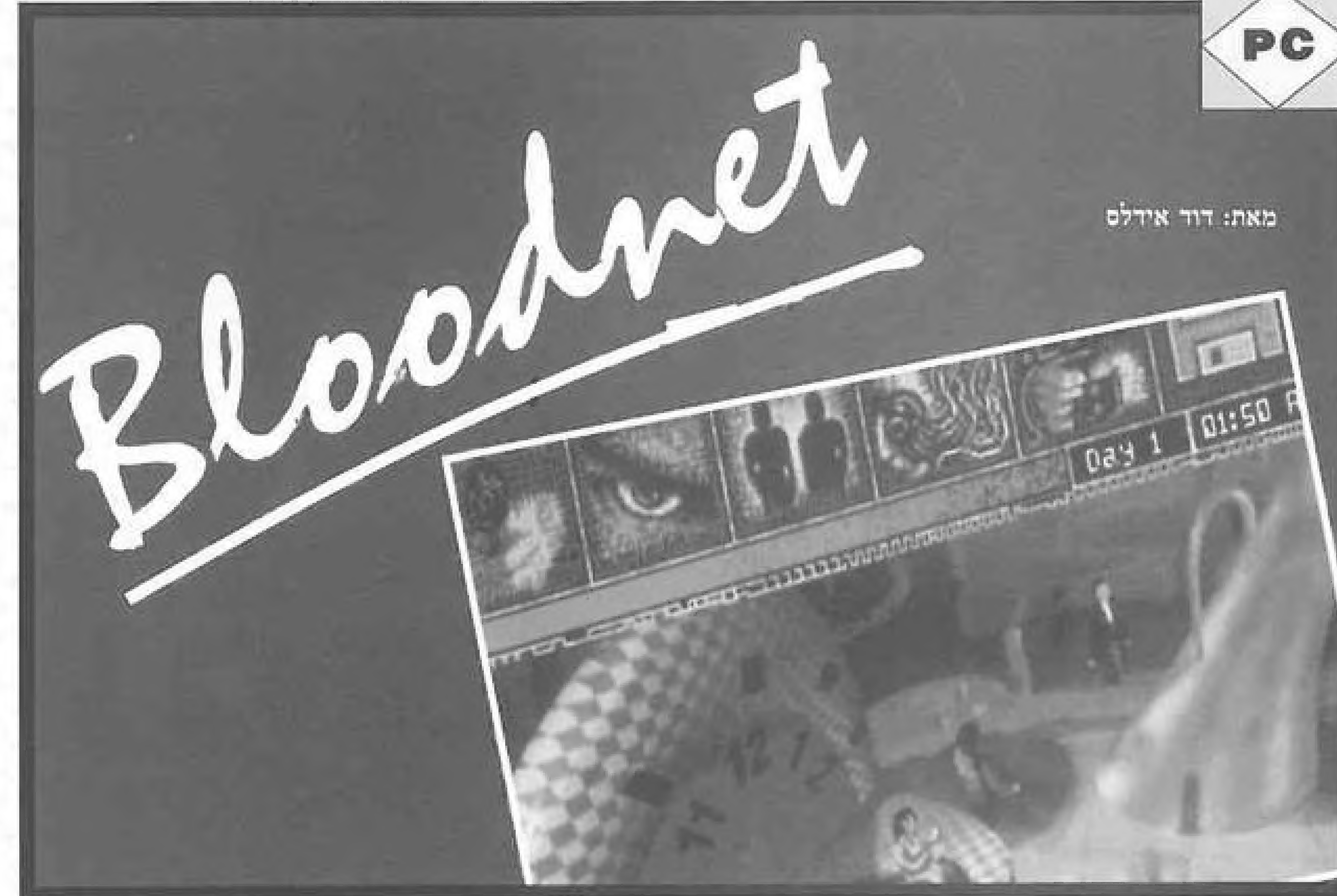
על כך שלא כל אחד יכול להתאים, גם אם זה יקשה על ההתקדמות - בכל מקרה עליך לבנות קבוצה מאוזנת כמו במשחקי תפקידים. אחד או שניים מהצוות צריכים להיות מפצחי סייברספייס מנוסים, וכדאי גם להחזיק כמה אנשים שידעו מה לעשות עם הנשק.

הנה, זה מביא אותנו לקרבות. ניו יורק בשנת 2094 היא מקום מסוכן ולא שהיא לא מסוכנת גם עכשיו ולפעמים אינך יכול להימנע מצרה. הקרב מתנהל לפי שלבים ואתה מתחיל בהצבה של אנשיך בכל המקומות האסטרטגיים על המסך. עומדת לרשותך ברירה של קרב אוטומטי שבו המחשב מסדר הכל עבורך, או שאתה יכול להשתתף בהפעלת פקודות, בחירת הנשק וכו'. על המסך מופיעות הודעות כדי לעדכן אותך לגבי מי תוקף את מי וכמה "נקודות בריאות" הופסדו, אבל תמיד תוכל לכבות את האופציה הזו, אם אתה חושב שזה מפריע לאווירה.

לשרוד, והוא נמצא במצב בו אין מנצחים. בכל פעם שהוא מאכיל את עצמו הוא מאבד קצת מאנושיותו, אבל אם הוא אינו מצליח לספק את תאוותו לדם הוא ימות, או יתקוף את בן האדם הראשון שהוא יפגוש - אפילו אם הוא חבר שלו. במצב זה של אין ברירה עליו להמשיך ולהרוג עד שימצא מרפא למצבו. הקושי העיקרי הוא לבחור את הקורבן: אף אחד אינו רע עד הסוף ו-STARK חייב להימנע מלהרוג את אלה שיוכלו לעזור לו בעתיד. BLOODNET יכול להישמע כמשחק לא כל כך מוסרי, אבל בסופו של דבר הכל שייך להישרדות. עולמו של המשחק אינו נעים בכלל כפי שהבנתם, ועל STARK להיות אכזרי לפעמים בכדי לנצח.

למרות שהמשחק נראה כמו הרפתקה גרפית, BLOODNET הוא למעשה משחק תפקידים. לא, לא תמצא אלפים וגובלינים בתוך הרכבת התחתית של מנהטן, אבל עליך לשפר את הדמות שלך ויש כאן המון תכונות לטפל בהן. במקרה הזה הסטטיסטיקות קובעות כמה טוב הגיבור: תוכל להיות בסייברספייס מבלי שיבחינו בך, לחבר חלקים שונים בכדי לקבל נשק חדשני יותר ולפלט את הדבר במצבים מסוכנים, אבל בסופו של דבר הן - הסטטיסטיקות - כאן ללא ספק.

בנוסף לכל, STARK חייב לגייס אנשים שיעזרו לו במשימתו. בתחילת המשחק יש לו קצת כסף בכדי לשכור שכירי חרב, לקנות סמים, נשק, חומרה למחשבים ואינפורמציה. כמה מהאנשים עולים הרבה, בזמן שיש כמה שמוכנים להצטרף אליו אפילו בחינם, לכן עליו לבחור בהירות את צוותו. תחשוב תמיד



KNIGHT של SIERRA, התקדמותך תלויה במידה רבה בדיבורים עם האנשים הנכונים.

בנוסף לכל, עליך לנווט בסייברספייס בכדי למצוא אינפורמציה מסוימת, כשכמובן בתור חולה לשעבר אינך יכול להישאר שם לזמן ארוך. הגישה לסייברספייס אפשרית מכל מקום, במידה ויש לך DECK (מסוף נייד). הסייברספייס בנוי משני אזורים: המישור המדומה, בו תוכל לנוע בחופשיות ו"בארות" של אינפורמציה, אשר נוצרו על ידי מישורים תחתיים שהגישה אליהם מתאפשרת רק אחרי הקשה של קוד נכון באחד ממסופי ה"FATS". הסייברספייס הוא פרי תכנונה של TRANSTECH והגישה אליו ניתנת רק לעובדים של תאגיד זה. אפשר לחדור לשם באופן לא חוקי, אך אם תיתפס תוכל למות, או "לזכות" בנוק מוחי בלתי הפיך. קיים גם שוק שחור של רכיבים חדשניים עבור ה-DECK ומנגנוני הסעיה של STARK היא למצוא אותם עבור המחשב שלו.

המשחק מעמיד בפניך מספר התלבטויות: כתור ערפד, STARK חייב להרוג ולשתות את דמו של קורבנו בכדי

אותו כנופיה של נערים אשר הביאה אותו למדענית ואויבת מושבעת של DEIRDRE TACKETT - TRANSTECH. גברת TACKETT הצליחה להציל את שפיותו של הגיבור על ידי השתלת מנגנון מיוחד במוחו, אשר החזיר אותו למציאות ואיפשר לו להתחיל חיים חדשים כשכיר חרב ברמה הגבוהה ביותר.

במהרה רחש לו STARK שם טוב והכל הלך מצוין, עד שהוא קיבל על עצמו לבצע משימה עבור בחורה יפהפיה ומסתורית. בזמן שהוא חוזר לקבל את שכרו, הוא ננשך על ידי רוזן הערפדים ABRAHAM VAN HELSING. למזלו השתל במוחו מנע ממנו להפוך מיידית לערפד, אבל בתחילת המשחק לגיבורינו יש רק כמה ימים לפני שהשתל יפסיק את פעילותו וההפיכה לערפד תסתיים.

STARK מגלה ש-TACKETT נחטפה והוא חייב למצוא אותה לפני שהוא יאבד את צלם האנוש. ברמותו של STARK עליך לחפש אחר מידע ברחובותיה המסוכנים של מנהטן, להתעסק עם כנופיות רחוב עמוסות בנשק, ערפדים ומפצחי הסייברנט החכמים. היחסים בין הדמויות לוקחים חלק חשוב במשחק: ב-BLOODNET כמו ב-GABRIEL

נראה ש-MICROPROSE יהיו המנצחים במשחק הזה. המשחק BLOODNET מתואר כ-"גוטיקה של הסייברפאנק" ופירושו של דבר, שהמשחק משלב בתוכו שני נושאים פופולאריים ביותר: סייברפאנק וערפדים. המשחק בנוי על התרבות הטכנולוגית של BLOODNET במנהטן של שנת 2094, והוא נראה כלקוח היישר מתוך ספרו של ויליאם גיבסון. זהו העתיד האפור, בו תאגידים מנהלים את העולם על חשבון הפרט, עוני ואלומות משתוללים וטכנולוגיות העתיד מקבלות צורה של שתלים קיברנטיים בגוף ומחשבים סופר-חזקים.

הדמות המרכזית היא RANSOM STARK, שכיר חרב המסתובב ברחובות, ועובד לשעבר של תאגיד ענקי בשם TRANSTECH. עבודתו בתאגיד היתה מעורבת בחשיפה ממושכת לסייברנט (רשת מחשבים הבנויה על מציאות מדומה) אשר השאירה אותו עם מחלה קשה - מצב בו הקורבן מתקשה להבדיל בין מציאות למציאות מדומה. TRANSTECH פיטרו אותו, והשאירו אותו להיאבק על חייו ברחובות מנהטן. כך, כשהוא שרוף מבחוק ומבפנים, מצאה





LUNAR THE SILVER STAR

מצוינת של תרגום: יש כאן טונות של שיחות, מפני שדמויות שונות יגידו לך דברים שונים, ככל שתרחיק לדבר איתן.

המשחק דחוס בדברים אותם אתה מחפש במשחק תפקידים טוב: משאלות

משנה, דמויות חדשות ומעניינות המצטרפות לקבוצתך, מערכת מורחבת של קסמים והמון חפצים שאפשר למצוא ולחשוב עליהם. אפשר לשמור עד שלושה מצבי משחק בתוך הזיכרון של SEGA CD. לא רק שהמשחק LUNAR הוא אדיר בפני עצמו, הוא גם קיבל כזה טיפול יסודי של CD, אי אפשר לקבל כזה דבר בקלות רגילה - בשום אופן. אין סיכוי. כל בעל SEGA CD - חוץ משונאי משחקי תפקידים מושבעים - יהנה מאוד מהמשחק הזה.



מאת: דיווין כץ

בעלי ה-SEGA CD שביניכם ווכלו להפסיק להתלונן ולבכות... לפחות לכמה שבועות מעננים. חברת WORKING DESIGN חשפה את משחק התפקידים הראשון למערכת זו, תרגום

מלא של המשחק הפופולארי ביותר ביפן LUNAR - THE SILVER STAR.

המשחק הוא 100 אחוז משחק תפקידים; אין כאן צורך בגילגולי ג'ויסטיק זריזים כלל. את מערכת התפריטים המנהלת את הקרבות, תפריטי החפצים וכך הלאה ניתן ללמוד תוך כמה דקות. מעבר לכך, הסרטים הופניים הם ממש אדירים: גדולים, בולטים, בעלי "שכבות" רבות ומהירים בהעלאה. אבל רוב המשחק מתרחש בעולם צנוע יותר של דמויות קטנות החולקות על מפות השטח: ערים ומבוכים דמויי מרתף. נחמד אך לא מרהיב.

יש כאן איזון מצוין של המשחק: אתה לא נכנס לקרב כל שלושה צעדים כמו במשחקי תפקידים האחרים. לעומת זאת תמצא המון מקומות אותם יש לחקור, ערים גדולות ומבוכים לא מסובכים עד אין סוף.

הקרב נערך מהר, והמחשב מסוגל לעשות עבודה מצוינת עם תבסס ממנו להילחם עבורך. יש צורך להתרגל לתווה של חברי קבוצתך, מפני שהם אוטומטית זזים לכיוון המנוגד בהגעתם לנקודה במסלול או בדמות כלשהי. דבר המקשה על הצבתם במקום מדויק. למזלך, המשחק מאפשר יד חופשית בנושא המיקום.

המוסיקה הטובה ביותר ששמעת על משחק מכונה (CD או אחר) נמצאת כאן - מנוגנת היטב, עשירה בצלילים ושופעת מנגינות. הקולות נקיים כמו בדולח והאפקטים הקוליים מתאימים ביותר. ממש מצוין. שיר הפתיחה נשמע קצת יפני, אך למי איכפת? גם האנשים ב-WORKING DESIGNS עשו עבודה

עם Quickshot המשחק שלך בידיים טובות



למעלה מ-30,000,000 ג'ויסטיקים של

חברת Quickshot נמכרו ברחבי העולם.

לא צריך להיות גאון כדי להבין מדוע.

הג'ויסטיקים של Quickshot מתאימים כמעט לכל סוג מערכת

קיימת: PC, נינטנדו, סגה, אטארי, אמיגה - רק תבחר.

כולם עומדים בתקן איכות גבוהה המשתווה לרמת מכונות משחק

שאתה רגיל לראות.

וודא שיש לך ג'ויסטיק

אמיתי - ג'ויסטיק Quickshot



Quickshot -

להחזיק במקל בשני קצותיו



משווק על ידי באג מולטיסיסטם בע"מ, טל: 03'5794711

QuickShot

פריק

המרכז למשחקי מחשב

משחקים של החברות המובילות

SIERRA □ ORIGIN □ LUCAS

MICROPROSE □ ELECTRONIC ARTS □ BRODERBUND □ OCEAN □ VIRGIN

משחקי וספרי פנטזיה בעברית ובאנגלית

ספרות מחשבים בעברית ובאנגלית

משחקים ל-CD-ROM

משחקי טלוויזיה

לומדות

ירחונים



פריק
מסביב למחשב

רח' אבן גבירול 60 תל-אביב.
טל: 03-6961826



הפינה של ד"ר WIZ

פירושו - 640K הזיכרון הראשוני מתוך סך כל הזיכרון שיש לך במחשב, וכלה בהתנגשות עם תוכניות TSR שוכנות זיכרון כגון TSAFE של כרמל ועוד. אם אתה מפעיל באופן קבוע תוכנית כזו, יש למחוק אותה מקובץ AUTOEXEC ולהפעיל את המחשב בלעדיה. כדי להימנע מוירוסים, הקפד לא להתעסק עם מקורות מפותקים של משחקים והרץ את האנטי וירוס בכל פעם שתזדקק לו מתוך DOS בלי להפעיל "שומרים" למיניהם.



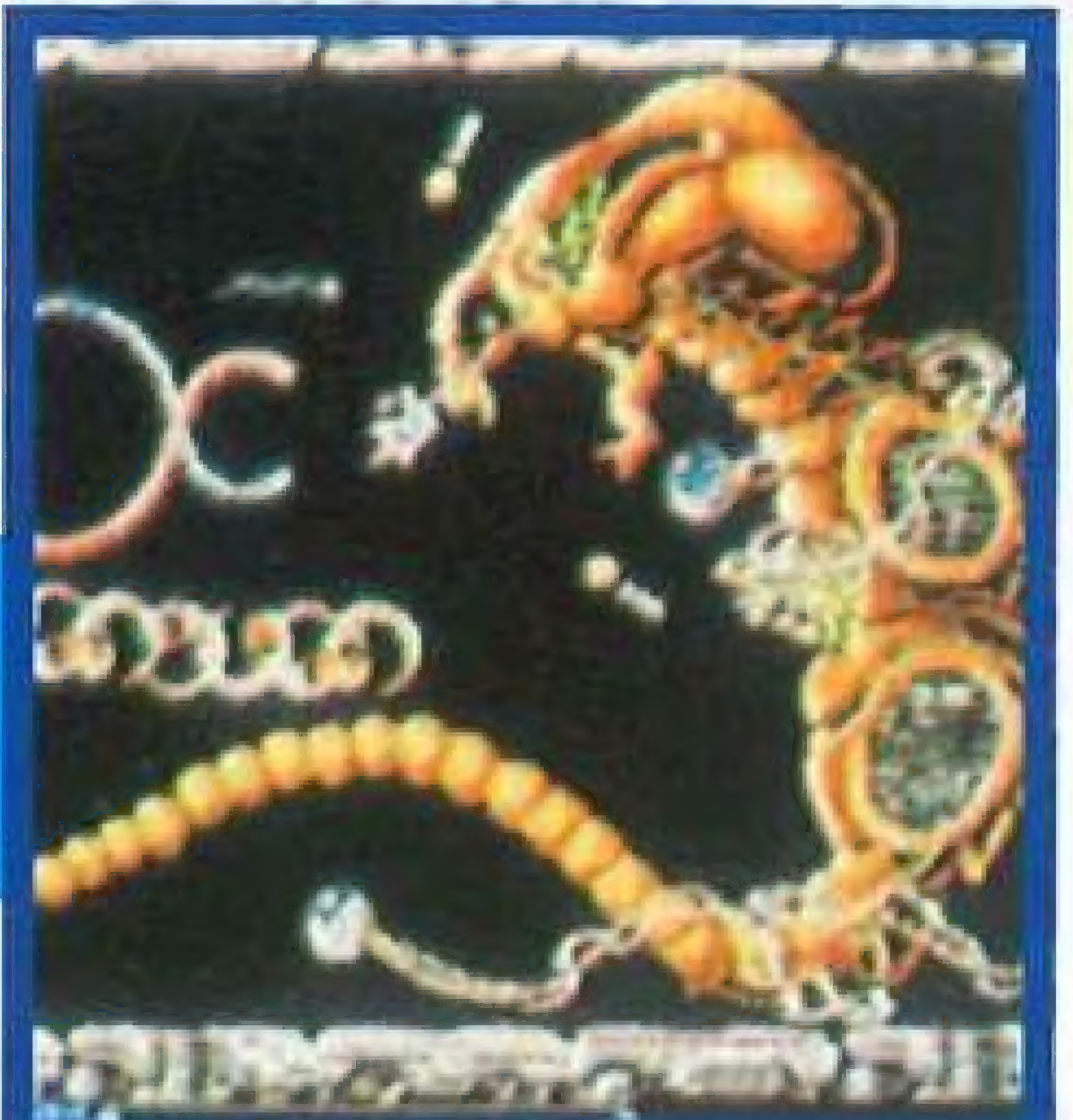
אורן שריג: "באמצע המשחק 'צריח האופל' מבקש ממני המחשב להכניס את תקליטון 2 לכונן B, אך כונן B אצלי הוא כונן לתקליטונים קטנים. מה לעשות?" לרוב ההגנה מפני העתקה במשחקים נמצאת רק בתקליטון הראשון כיוון שהוא מכיל את התוכנית עצמה, ובשאר התקליטונים קיים המידע הגרפי. בקיצור, סביר להניח שאתה יכול להעתיק ללא בעיה את שאר התקליטונים מ-5.25" ל-3.5". לפרטים נוספים אנא פנה לחברת מחשבת.

ערן רוט, רמות מאיר: "לפני כחודש קיבלתי מחשב חדש 486 SX 4MB של חברת Packard Bell ומהר קניתי משחקים. כשהתקנתי את אחד המשחקים (Privateer) הוא לא עלה. שמתי תקליטון אתחול אך הוא בכל זאת לא עלה. דבר דומה קרה לי גם עם ה-F15 III, אך לעומת זאת INCA 2 עלה בלי שום בעיה למרות שהוא 20 מגה. אמרו לי שפאקד בל מייצרת רק מחשבים למשרדים, ושבעצם המחשב שלי הוא מחשב משרדי. מה לעשות?"

ערן, תתחדש. רכשת מחשב מעולה, מהנמכרים ביותר בארצה. אין כל בעיה עם תאימותו למשחקים או למטרות אחרות. הסיבות לכך שהמשחק לא נסען יכולות להיות רבות ואינן קשורות למחשב. מניסיון, נסה להפעיל את המשחק ללא שימוש בתפריט הגרפי היפה של פאקד-בל (והתוכנית IPB). תוכנות גרפיות שונות השולטות בכרטיס התצוגה של המחשב, מפריעות פעמים רבות למשחקים (והבעיה היא במשחק ולא בתפריט). נסה גם להימנע משימוש בתוכניות אנטי וירוס שוכנות זיכרון (TSR), הן מפריעות למשחקים רבים. אם הבעיה לא נפתרה, התקשר לעזרה של חברת מיראז', לבחור בשם דוד, ופרט בדיוק מה קרה בנוגע למשחק Privateer או אם הופיעה הודעה כלשהי על גבי המסך. בכל אופן האשמה אינה במחשב.

אלמוני: "כשאני מפעיל את המשחקים: THE ISLAND OF DOCTOR BRAIN ואת POLICE QUEST III מופיעה באמצע המשחק הודעה בה כתוב שעשיתי משהו לא צפוי, ובתחתית ההודעה כתוב 'ERROR 5 SCI VERSION' מה לעשות?" הודעה זו של המשחק הינה מטעם חברת סיירה, יצרנית משחקים אלו. הודעות מסוג זה נובעות מבעיות זיכרון, החל מחוסר זיכרון בסיסי וזיכרון בסיסי

מאת: דיוויד כץ



מכונות

גרסת המכונה של Super R-Type הינה מתוצרת נינטנדו והיתה להיט ענק באולמות המשחק.

SUPER R-TYPE

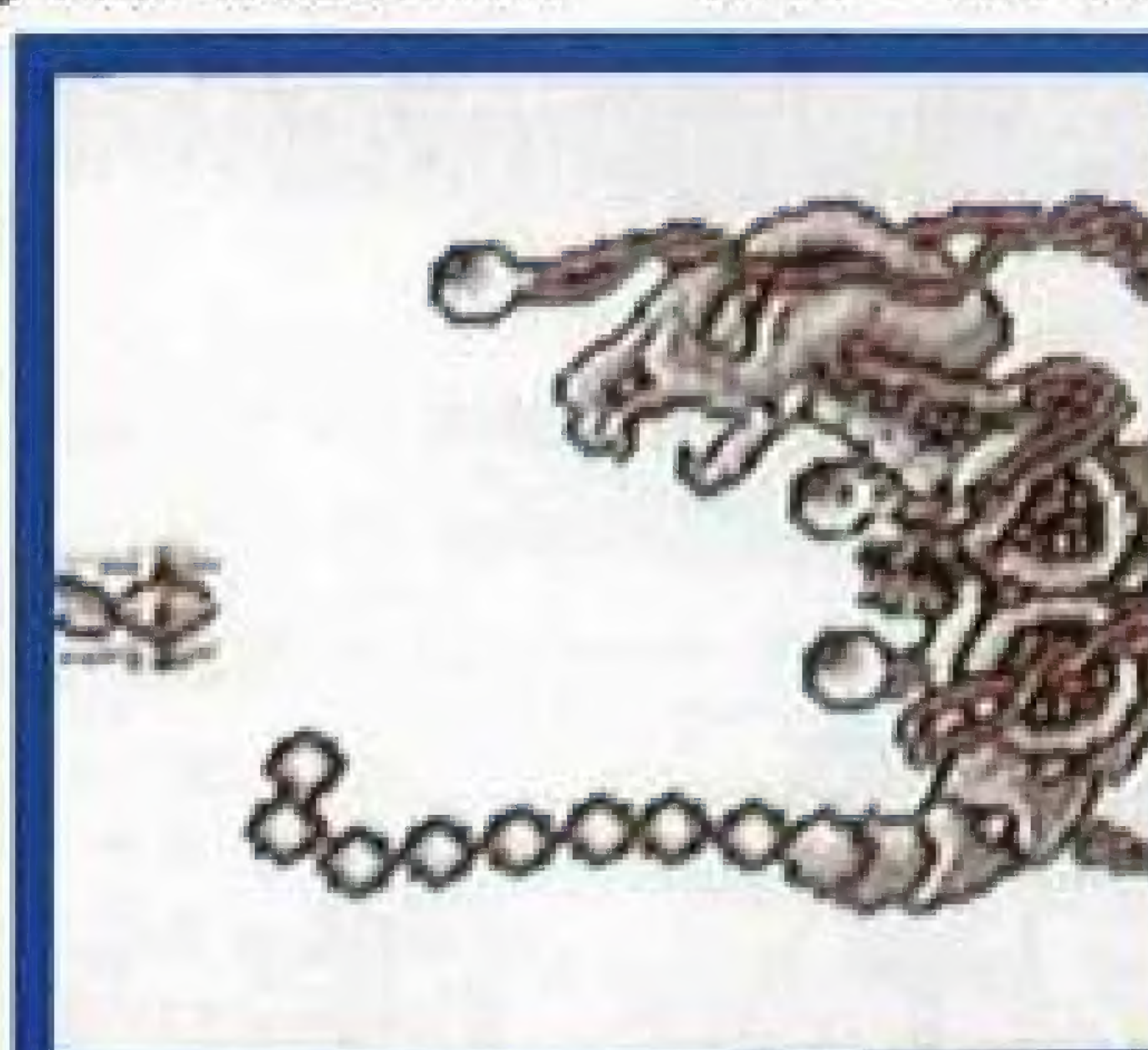
המשחק SUPER R-TYPE הוא חלומו של לוחם הגלאקסיה שהתגשם. אנשים מחברת IREM ממשיכים את דרכם



המנצחת עם R-TYPE, על מערכת הסופר נינטנדו. האם אתה מוכן לאתגר? הרמה הגרפית של המשחק היא לא פחות מפנטסטית! הרקעים מאוד מיוחדים ומורכבים! האויבים תוקפניים מאוד וברורים מאוד! התוצאה המעולה היא תוצאה של הרזולוציה המעולה של סופר נינטנדו, המבחר הענק של הצבעים ויכולתו של הסופר נינטנדו להציג בו

זמנית המון צבעים על המסך. "משחק היריות הזו-הצידה" הזה כל כך מושך שאתה תרצה להמשיך ולשחק בו רק כדי לדאות כל פעם את מה שבא אחר כך. בגרסת הסופר נינטנדו של המשחק תמצא כמה רמות קושי: מתחיל, קל, נורמלי וקשה. שלא תיפול בפח - רמות המתחיל והקל לא כל כך קלות. שוב, אם לא הבנת: המשחק SUPER R-TYPE חייב להיות ברשימת הקניות שלך. הוא יתפוס את מקומו בספרייתך כמשחק האהוב ביותר.

הסיפור של SUPER R-TYPE מתחיל שנים רבות לאחר גמר משימתו של R-TYPE המקורי. באותם ימים הקיסרות של BYDO הושמדה כליל, אך כעת הקיסרות הגיע ל ה ת ק ד מ ו ת טכנולוגית גדולה



Game Boy

Super R-Type הינו המשחק המתאים ביותר למכשירים נישאים. גרסת הגייס-בוי מציגה את אחת מתצוגות הגרפיקה המרשימות ביותר מעולם.

והצליחה לא רק להחיות את עצמה, אלא גם להתחיל ולצבור עוצמה ברחבי הגלאקסיות. כוכב האם שלך נמצא בסכנת השמדה: היכנס לתא הטיס של חלליתך מדגם R-9, בזמן שמעלית לוקחת אותך למשטח השיגור. זרוע השיגור תקנה לך מהירות כאשר אתה עוזב את חללית האם. הגיע זמן הקרב! אני חוזר ושואל: האם אתה וה-R-9 שלך מוכנים למשימה הגורלית? במלוא עוצמתה, חללית ה-R-9 מהווה מכונת מלחמה אדירה. לרשותך עומדות ירייה רגילה (כפתורי X ו-Y), ירייה אנרגטית (יש להחזיק את כפתור B עד שהמד יקבל צבע כחול) וסופר ירייה (החזק את כפתור B עד שהמד יקבל צבע תפוז

A ו-SELECT. בפינה השמאלית התחתונה יופיע מספר. עכשיו אתה יכול לבחור בכל שלב שתמצא.



כוח מלא

לחץ למטה, R, ימינה, למטה, ימינה פעמיים, למטה, ימינה, למטה פעמיים ועל Start. עצור את המשחק Pause, לחץ R, ימינה, למטה, Y, למטה, ימינה, למטה, שמאלה, ימינה, למטה, ימינה פעמיים ואז על R, A ו-Start בו זמנית.

לייזר

- A - לייזר התקפה בשמיים
- B - לייזר התקפת קרקע
- X - לייזר מחזור
- Y - לייזר מתפזר
- R - פצצות ירי

טילים

- A - טילים רודפים
- X - טילים נגד קרקע



SNES

בגרסת הסופר נינטנדו ישנן ארבע רמות קושי: טירון, קל, רגיל וקשה. אל תתרשם לא נכון מרמת הטירון או הקל - הן מהוות אתגר רציני.



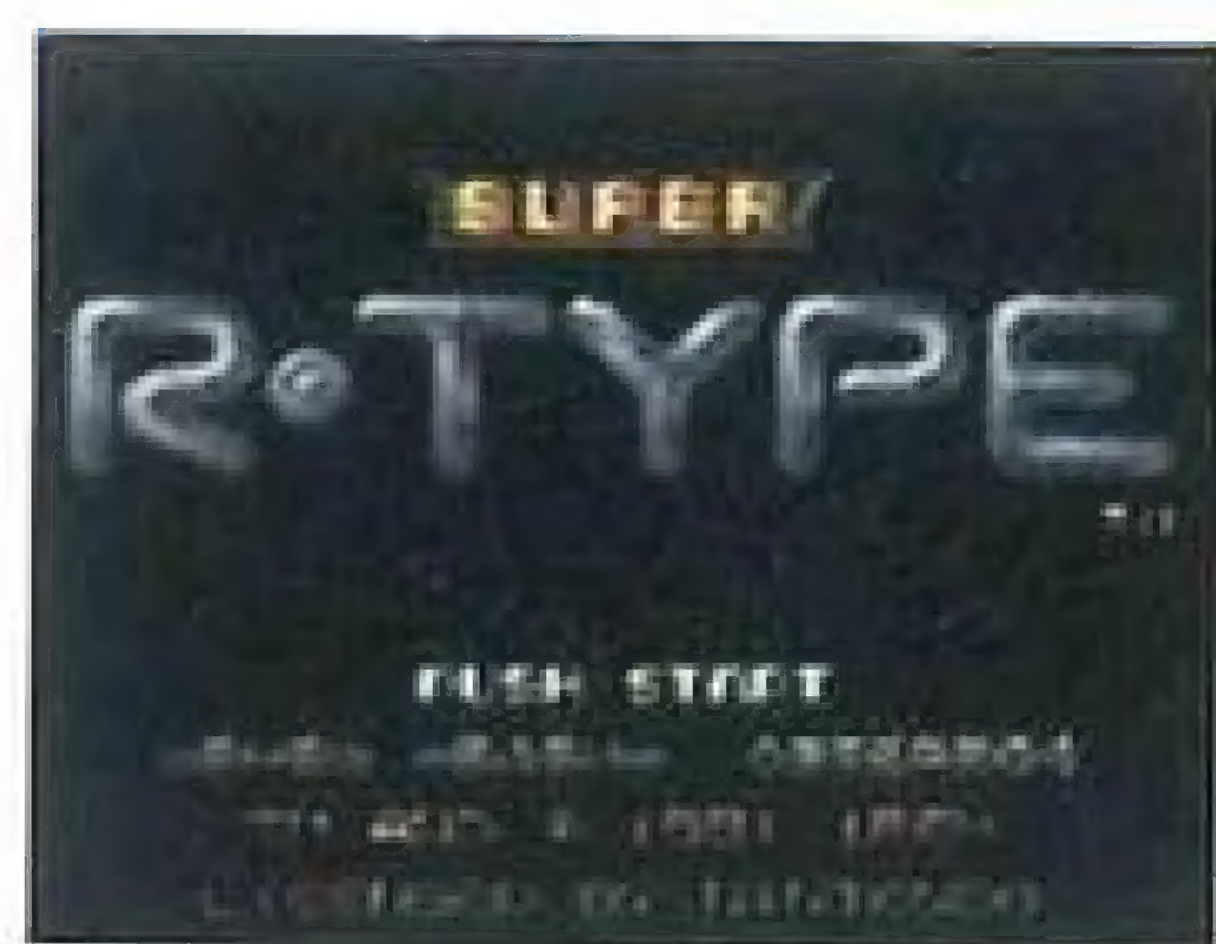
ויהבהב) - הירייה החזקה ביותר שיש במשחק. יש מקומות מסוימים בהם לחלליתך אין צורך לבזבז אפילו ירייה אחת בכדי להביס את אויבך. במקומות מסוימים בכל שלב יופיעו מדי שריון של כוח. העוזרים העגולים האלה זזים בדרך כלל מימין לשמאל, אך לפעמים הם גם מקפצים על הקרקע לפני שממריאים. עליך לירות בהם כדי לזכות במטענם הרצוי. מדי שריון הכוח יכולים גם להתרסק על החללית שלך, ואז עליך להורדו ולאספם כמה שיותר מהר. כאשר שריון הכוח מושמד, נשאר משטח של ציוד. יש לגעת במשטח בכדי לקבל את הציוד הרצוי: קרני לייזר (נשק מצוין נגד יריבים באוויר ועל הקרקע), לייזר שמיימי

בחירת שלב

במסך פתיחה לחץ על כפתור R פעם אחת, ואז לחץ למעלה 9 פעמים. בשלב הזה תשמע צליל מסוים. התחל במשחק. לחץ על ה-START בכדי להשהות את המשחק. לחץ בו זמנית על הכפתורים R,

פקודות חבויות

מאסטר אמיתי של R-TYPE יוכל לגמור את כל השלבים של המשחק, בכל זאת, המשחק יכול להסתבך מאוד ולהקשות בשלבים המתקדמים שלו, אז הנה טיפ קטן, כיצד להגיע לתחילתם של שלבים שונים במשחק. השתמש בו כדי לשפר את יכולתך בשלבים המתקדמים של המשחק:



שמש הבוקר הלוחטת הטילה צלליות ברחבי העיר ספלטורה והאירה את כל הסמטאות החשוכות מלבד אחת. בסמטה זו שכן לו באר ידוע לשמצה ברחבי העיר: פונדק הטרול מפוצח הגולגולת.

מאת: ערן בן-סער ואפרת כחנא

הפונדק נקרא לפני שנים רבות "פונדק הסמטה", עד למקרה מצער מאוד בו השתתפו לוחם מדבר מאובק וטרול מכוער במיוחד במשחק פוקר יידידותי על סכומים גבוהים מדי. המקרה כלל גם רמאות, אבל מכיוון ששני הצדדים רימו - זה לא משנה. בכל מקרה בחדרי פונדק זה התעוררו בבוקר כארמה, ברייבשאדו, אריק, רופוס וגילאן. היתה להם עבודה. "אוקיי, זו התוכנית." אמר גילאן ופרס מפה של סירת הדוכס על השולחן (השולחן, ב-ה' הידיעה, שעליו, למעשה, התרחש אותו אירוע מצער), "הסירה נכנתה לפני שנים רבות על ידי כוח פועלים גמדי, אבל את מקומות המסתור הכינו יועצים מיוחדים לדוכס שהיו, במקרה, זוטונים."

"אז?" התעניינה ברייבשאדו. "אנחנו, הזוטונים, דואגים איש לרעהו - מבט אחד במפה הזו וידע טוב בסימני הסתר של הגזע, מספיק כדי לדעת היכן הסמינו את החדרים המוסתרים."

"הבנתי?" הכריז אריק, "אתה יודע היכן החביא הדוכס את הפרוטוקול המקורי?" "בערך, אני יודע איפה הוא היה עלול להחביא אותו."

"מספיק טוב בשבילי," טען רופוס, "אני יכול להיכנס פנימה ולהוציא אותו, זהו קסם היעלמות פשוט."

"אה, לא ממש." הסביר גילאן, "ישנם כמה מקומות אפשריים, וחוז' מזה אתה לא יודע איך להיכנס ואיך לצאת מכל מקום."

"למה הוויכוח?" שאלה כארמה, "נלך כולנו. אחרי הכל צריך קצת כוח למקרה שניתקל בצרות."

"כן, גם אני חושב שכדאי שכולנו נלך," אמר אריק, "במיוחד אם יתברר שאנחנו באמת צודקים ואז נצטרך לתפוס הן את הדוכס והן את הכהן."

"אז איך ניכנס?" שאלה כארמה...

גייבזריות



מספר שעות מאוחר יותר התגנבו שלוש דמויות לבושות שחור לגדר סירת הדוכס. היתה זו גדר גבוהה ומרשימה שנבנתה על ידי מיטב הגמדים לפני שנים רבות, כשהטירה עוד היתה מקום מושבו של קיסר שבע הממלכות. חלקים נרחבים ממנה היו מגולפים בדמויות היסטוריות מפורסמות ובמפלצות מיתולוגיות מאיימות. על אחד הצריחים גולפה דמותה של חמרה בעלת שבעה ראשים בגודל טבעי!

"כאן?" שאל אריק. "כן." ענה לו גילאן.

גילאן ניגש לגילוף קטן של זוטון אחוז מטה בעל גולה בקצהו, הוא לחץ את הגולה כלפי פנים וסובב. דמותו של הזוטון הסתובבה על צירה וחזר נפער בגדר. "תצטרכו להידחק, זה בנוי לגובה של בני גזע." אמר גילאן.

הם נכנסו פנימה ומצאו את עצמם בראש גרם מדרגות היורד כלפי מטה.

"מה זה?" שאלה ברייבשאדו. "מנהרה סודית, יש כמה כאלו מתחת לטירה. הזוטונים שתכננה את המערכת, דוריאס פוטאפ, זכתה בתואר כרונית בקרב קהילת הזוטונים של אז. המנהרה הזו מובילה פנימה אל מתחת למרכז הטירה. שם יש התפצלות של שבע מנהרות נוספות, אחת לכל כיוון שמיים, המובילות לכל מקום שרק תרצו."

"המחבואים הסודיים יהיו בסדר גמור מצידנו." אמרה כארמה, "ומהר יהיה נחמד מאוד." החמישה וחלה, כלומר שלושת בני האדם והאלפית וחלו וגילאן הלך זקוף, אל מרכז המנהרות.

"זה לא רחוק," אמר גילאן, "זה ממש פה מעבר לעיקול ואני חושב ש..." לפתע נפערה הקרקע מתחת לרגליו של גילאן. אריק, שהלך מאחוריו, הושיט יד ותפס את הזוטון באוויר.

"תמשוך!" צעק רופוס ותפס את אריק כדי לעזור. כארמה וברייבשאדו תפסו גם הם את אריק ורופוס וכולם יחד משכו מעלה.

"משהו תופס לי את הרגלי!" צעק אליהם גילאן, "אני נקרע לשניים, תעשו משהו."

להשכיר



"ראן-פאכוג" הרים רופוס את קולו, כובע המצנפת הירוק שלו התחיל לזוז באור ירקרק בהיר, ברייבשאדו כמעט והחלה לצחוק. רק חומרתו של המצב הצילה אותה. אריק הציץ מטה, סביב רגלו של גילאן היתה כרוכה זרוע תמנון סגולה-אדומה וגדולה. מאוד גדולה.

"תחזיקו אותו ותנו לי מקום." הורה לידידו. הוא שלף את חרבו, התכופף פנימה וכרת את רגל התמנון. גילאן, רופוס, כארמה וברייבשאדו עפו אחורה. באותו רגע נשמעה שאגת אימים מתוך הבור ושבע זרועות תמנון זהות זינקו החוצה ממנו, תופסות את כולם מלבד רופוס.

"אאה, תעשה משהו, תמהוני מזוקן!" צעקה כארמה.

"יש לי רעיון!" הכריז רופוס וזינק קדימה.

"לא, אידיוט!" צעקה עליו כארמה, "התמנון יתפוס אותך."

רופוס לא הקשיב לה, הוא זינק לכיוון אחת הזרועות ונתן לעצמו להיתפס, בו ברגע הוא צעק מריאותיו לחש קסמים. להבות פרצו מזרוע התמנון ועשו דרכן מטה, שניות אחד כך התפוצץ משהו בתוך הבור וחלקי תמנון בוערים עפו לכל עבר.

החבורה נהרפה אל הקירות. "אמרת משהו?" התעניין רופוס.

"לא." ענתה כארמה, "אתה יכול לקום לי מהכבד, בבקשה?"

"מצטער חבר'ה, התמנון הזה לא היה בתכנון המקורי." התנצל גילאן.

"שטויות," ענתה ברייבשאדו, "פשוט ניהר יותר בהמשך הדרך."

"אין ממש המשך דרך, ההתפצלות פה לפניכם."

אריק קם והמשיך ללכת, "בואו, אין לנו זמן לבזבז." אמר, "בטח כבר יודעים שאנחנו פה."

דבריו של אריק גוועו כשנכנסה החבורה להתפצלות, שכנראה הורחבה לגודל של כיכר רצינית. אבל זה לא מה שהפתיע אותם, חס וחלילה. מה שהפתיע אותם היה דאגין הכהן והדוכס שעמדו במרכז הכיכר וחיכו, כנראה להם.

"אה, הייז" הציעה ברייבשאדו באופטימיות זהירה.

"שוב אנו נפגשים." אמר הכהן, "הפעם בנסיבות שונות - הפעם אני מוכן לכם."

"ידענו ששיתפתם פעולה!" אמר רופוס.

"זוג נבליסו!" הכריז אריק. "היכנו למותו" צעקה כארמה.

"שיתפנו פעולה?" שאל הכהן, "לא ולא, הדוכס מרגיש טוב מאוד ברגעים אלו ממש בכלא הפרטי שלי. זה כאן הוא ידידי הטוב רולף, רולף, פנה הכהן אל הדוכס, "תכיר את החבר'ה. חבר'ה, פנה הכהן לחבורה, "תכירו את רולף." ובמלים אלו נעלם דאגין הכהן כלא היה.

באותו רגע ממש החל הדוכס, כלומר רולף, להשתנות - הוא הפך לאיש זאב, כמעט, כלומר לאנשי זאב אין שני ראשים וארבע ידיים, ובדרך כלל הם לא נושפים להבות קצרות של אש מפיותיהם, אבל מלבד פרטים קטנים אלו היה רולף איש-זאב. הוא גם היה איש זאב שאוהב לגשת מייד לעניינים, כלומר לאריק, ולכרסמם מכל עבר.

"עלילי!" שאגה כארמה, שלפה את חרבה וזינקה על המפלץ.

ברייבשאדו שלפה גם היא חרב ועמדה להצטרף, אבל שאגה קטנה מאחור הפנתה את תשומת ליבה לשלושת אנשי הזאב הנוספים, אם כי הרגילים, שבאו מאחוריהם.

גילאן שלף את חרבו והוא וברייבשאדו נלחמו בשלושתם בשעה שכארמה ואריק ניסו לטפל ברולף.

רופוס, החל בינתיים לומר לחש, חץ זהוב קטן הופיע מרחף תחת ידו. "קלעו" סיים רופוס את הלחש והחץ נורה אל ליבו של אחד מאנשי הזאב. האפקס היה מדהים - מאזור פגיעת החץ התפשט קרח והחל לעטוף את איש הזאב השואג.

ברייבשאדו התחמקה באותו רגע משיניו של איש זאב אחר וערפה את ראשו בסיבוב מהיר, השלישי שהתבלבל לרגע ממות שני חבריו נפל קורבן מהיר לחרבו של גילאן ששרטה את רגלו. לאחר חלקיק השנייה נפל מתעוות על הרצפה כשרעל הזוטונים הקטלני מתפשט בגופו.

באותם רגעים ממש זרקה כארמה את רולף מאריק הצידה, הוא פגע בקיר ונפל קדימה. ברייבשאדו לחשה לחש מהיר ורדי צמחים צמחו יש מאין בחול ונכרכו סביב רולף.

"ועכשיו מותק," אמרה כארמה וכרעה ברך לצידו של רולף ההמום, "נשמע כמה תשובות."



בשורות טובות

(או יום שבת האחרון ומה לעשות בנדרון)

מאת: ערן בן סער וליאור ברנע

אצל טרי פראצ'ט העניינים מתגלגלים קצת אחרת. הבן של השטן נולד, ובבית החולים של עובדי השטן מתכוננים לבצע החלפת תינוקות בין בנו של השטן לבנו של סנאטור אמריקאי מפורסם. יד הגורל (כלומר הומורו הלא שפוי של פראצ'ט) רצתה ובאותו יום יולדת אשת איכר באותו בית חולים עצמו, ואחיות מסדר השטן התבלבלו לחלוטין והחליפו את התינוקות הלא נכונים.

קלטתם? בנו של השטן גדל בבית דתי מסורתי בכפר קטן באנגליה. בעוד שכל מלאכי הגיהנום (ומלאכי השמיים) בטוחים כי הוא גדל באמריקה כבנו המפונק של הסנאטור. לתוך הבלבול הזה תוסיפו שני מלאכים, או יותר נכון מלאך ומלאך לשעבר, המלאך: אזריאל, שהיה מוצב בשחר הימים לשמור על עץ החיים עם החרב המתהפכת והשד: קארולי, הידוע גם כ-"הנחש" שהיה אחראי על הפיתוי הראשון.

שניהם מתגוררים באנגליה ואפשר להגדיר אותם כאויבים מיוודים מאוד - נו טוב, אחרי ששת אלפים שנה מתרגלים אחד לשני. הם מאוד אוהבים את כדור הארץ, וכל הרעיון של סוף העולם בכלל לא נראה להם. קארולי למשל, מאוד נהנה להפיל אלפי נשמות טרף לשטן, בייחוד עם האמצעים המודרניים של היום. ניתוק קל של מרכזיות הטלפונים בלונדון עושה פלאים...

מולו אזריאל, למרות שהוא בטוח שהצד שלו ינצח, לא כל-כך אוהב את

הרעיון של גן-עדן נצחי - אין שם מוסיקה טובה וחבל לו על חנות הספרים שלו. השניים מגלים את הטעות המצערת בערך שבועיים לפני סוף העולם, ומתחילים לחפש את האנטיקריסט כדי לעצור את הכל. מה שהם לא יודעים זה כי לפני שנים לא כל כך רבות נחזה כל האירוע מראש על ידי מכשפה בריטית ממוצעת בשם אנגס נאטר, שכתבה את הכל בספר נבואות מדויק מאוד שעבר בירושה בין צאצאיה, עד שהגיע לידיה של אנטימה דיוויס (משחק מלים, פירוש השם 'אנטימה' הוא מגורש מהכנסיה) שמחפשת גם היא את האנטיקריסט, לא ממש כדי לעצור אותו אלא פשוט כדי לראות את הכל.

האנטיקריסט עצמו, ילד בן 11 העונה לשם אדם, בכלל לא מודע לכל מה שקורה סביבו, ומכל הבלאגן הזה מתפתח מירוץ מטורף כנגד הזמן המכיל בתוכו: כלב שאול המחפש לכלב פודל נחמד, מכונתו של קארולי ההופכת כל קלטת לעותק של להיטיה הגדולים של להקת קווין, כביש עיקף הבנוי בצורת האות מו שפירושה: הללו את החיה השחורה הגדולה, ארבעת אופנועני האפוקליפסה: מלחמה, זיהום, רעב ומוות (שאגב לא הרג את אלדוויס, סיבאטיס היוצאים ממחילות תת-קרקעיות, סמל בחיל ציירי המכשפות וטוראי בחייל וכמובן ספר נבואותיה הנחמדות והמדויקות של אנגנס נאטר, מכשפה.

לקרוא ולא להאמין. להאמין שלא יקרה.

שיחות עם מורגן לה פיי

פחד

מאת: ערן בן-סער

"כמה זה בטוח?" שאלתי את מורגן. "למדי", השיבה הזקנה, "למה?" "יש לי פחד גבהים", השבתי. מורגן ואני ישבנו בפאתי טיראן, העיר המעופפת, רגלינו משתלשלות מטה. מבעד למעטה העננים יכולתי לראות את אדמת כוכב הלכת טיראן, והערכתי את גובהנו כבעשרה קילומטר. "אל תדאג", אמרה מורגן, "תראה". היא לקחה פיסת מתכת קטנה שהתגלגלה לידנו וזרקה למטה. האבן נפלה כחצי מטר ונעצרה באוויר. "שדה דחיה", עוצר כל דבר בעל מסה של פחות מחמש טון. היא הסבירה.

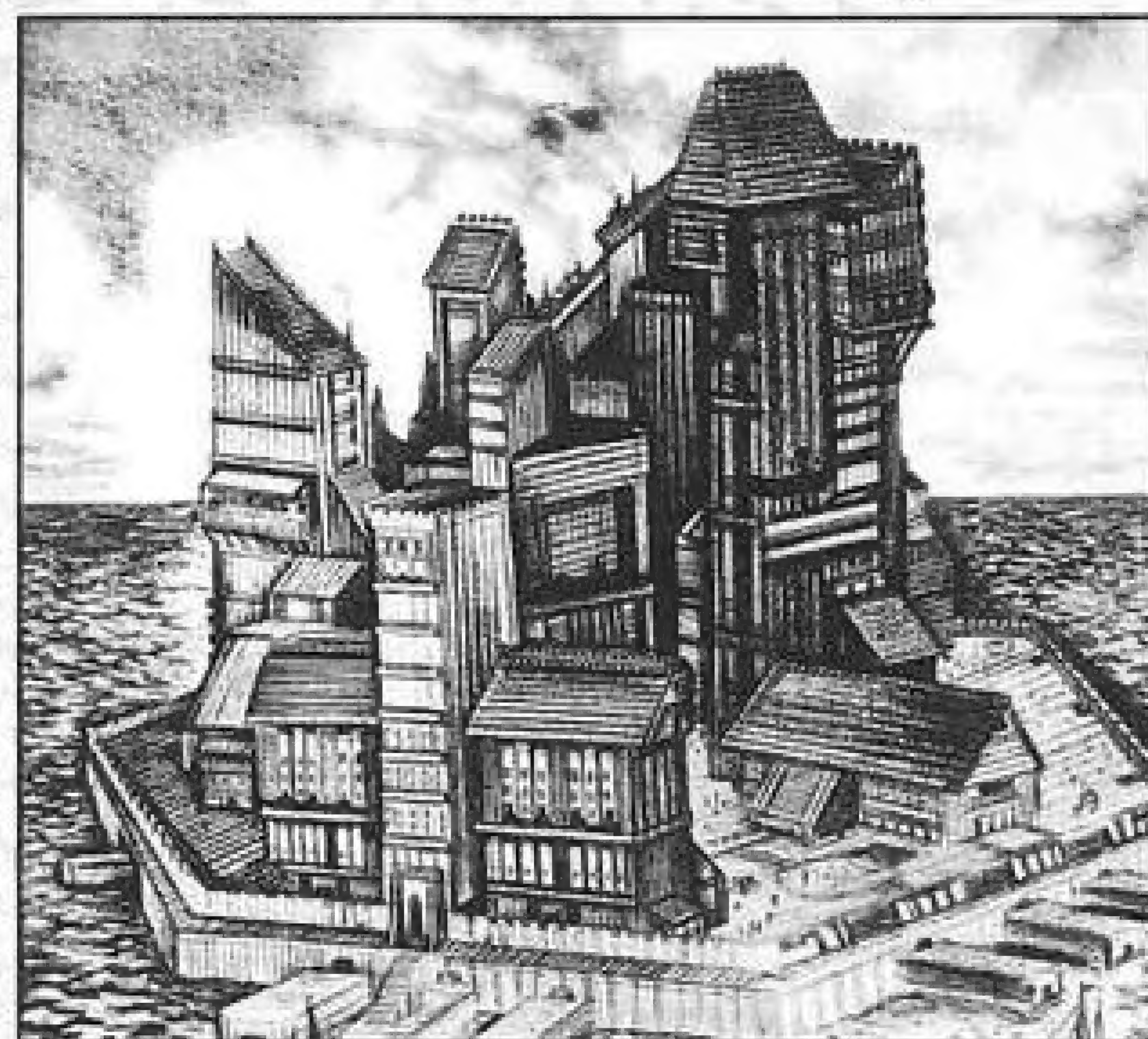
"למרות זאת זה עושה לי סחרחורת, בואי נחזור לספסלים." היינו באחד הגנים הציבוריים הפופולארים כל-כך ליד השוליים. מורגן ואני היינו במה שכיניתי "חופשה קצרה לכבוד החג". כשמורגן שאלה על איזה חג אני מדבר הסברתי לה את התיאוריה של אביו: תמיד יש חג באיזשהו מקום.

הלכנו בחזרה ובחרנו בספסל חף-מפשע להתיישב עליו. הוא התאים עצמו למבנה גופנו והתרווחנו בנוחות יתרה. "אני בחיים לא אתרגל חזרה לכסאות שלנו." אמרתי למורגן, "ואם כבר, גם לא למיטות שלנו, לאוכל שלנו, לטלוויזיה שלנו, לסרטים שלנו ובכלל לכוכב שלנו."

מורגן חייכה חיוך גדול, "חבל שלא ראית את הכוכב הזה כשיישבו אותו לפני שלוש מאות שנה. כבידה של מעל פי שניים מהרגיל, אטמוספירה רחוקה, לגמרי לא מתאים לחיי אדם. ואז קם המיליונר הזה, טיראן, קנה את הכוכב ובנה את העיר הזו. עכשיו לנינים שלו יש ביליונים."

"משעמם ליו" הכרות, "רוצה מכתבי" "נפלת על הראש? אנחנו בחופש." השיבה

המכשפה. "אז מה, זה לא עבודה וזה מעביר את הזמן?" "טוב נו, זרוק אחד." פתחתי את הקל-גב שלי ותיק גב שאיזה אידיוט, כלומר אני, הדפס עליו קל-גב ומאז זהו שמו בישראל והוצאתי מכתב אקראי. "הנה אדם שהטכנולוגיה לא זרה לו!" אמרתי, "עומר הולצינגר מכפר סבא שלח שלנו 'טה-טה-טה-טה-טה' פקס! הוא רוצה לדעת אם ה-TOME OF MAGIC תורגם לעברית, האם כהנים ומכשפים יכולים להמציא אסכולות וספרות חדשות לחלוטין והאם ניתן לקנות מקוסם רב עוצמה לחש שיעניק לבן אדם אורך חיים של אלף או גמד?"



"היי, אהבתי את השאלות." אמרה מורגן (מחמאה שוות ערך אצלה ל-'וואו, ממש טוב!'). "אני אתחיל מהסוף ואני מצטערת לדווח כי אין לחש המאריך את חיי האדם לאורך חיי הגמד או האלף, או אם יש - לא שמעתי עליו. אבל, ישנו קסם המאריך את חיי האדם במספר שנים מועט יותר, הוא מופיע ב-AD&D אבל יש לו חסרונות רבים. קיים מצד שני הקסם העוצמתי 'הפיכת בשר לשדוני' שהופך



את גוף המטיל לבשר ממנו עשויים שדים ודמויי אלים שונים. קסם זה מעניק אלמוניות כמעט מוחלטת והמטיל אותו על עצמו לא יודקן לעולם. אבל הקסם מעבר ליכולות בני התמותה, לכן תצטרך למצוא דמוי-אל או שד חזק ולעשות לו טובה רצינית כדי להשיג את הלחש. בקשר לשאלה השנייה התשובה היא פשוט, כן. אם המצאת לחש והוא לא נראה לך מתאים לאף אחת מהאסכולות הקיימות הרי שהמצאת אסכולה חדשה. ובקשר ל-TOME - לא. מצטערת.

"מכתב שני", אמרתי והוצאתי עוד אחד, "מאורי שפירד ממגדל העמק. יש לו שתי שאלות מוזרות למדי. מה יקרה אם הוא יכניס את המוטציות של X-MAN למערכת AD&D ומה אם הוא יעביר חבורה של קוסמים חזקים מאוד-מאוד לעולם של SHADOWRUN?"

מורגן חשבה הפעם לפני שהשיבה, "לחבורה של ה-X-MAN יש סיכוי טוב לשרוד, יש להם כוחות חזקים באמת והם רק צריכים להתרגל לעובדה כי אין טכנולוגיה. חוץ מזה הם יתפסו כאלים או דמויי אלים בעיני האנשים או, במקרה הרע, כשדים מהגהינום. מולם לחבורת הקוסמים שלך יש סיכויים פחותים בהרבה, הם אומנם חזקים אבל מאיפה הם שמעו על נשק אוטומאטי? האדם הראשון שילחם בהם עם תת-מקלע מורדני - יקצור אותם לפני שהם יבינו מה קורה."

לפתע נשמע רעש גדול והעיר כולה רעדה. "מה זה היה?" שאלתי בפחד. "תירגע", צחקה מורגן, "הם שיגרו חללית מסען לכיוון פרוקסימה, זה היה בחדשות של אתמול, איפה אתה חי?" לא ענית.

גיבורי התווה

מאת: ערן בקסער, ליאור בונצ' ואבי סבג



בואו נבהיר דבר אחד מראש: גיבורי תווה הם לא דמויות שהשחקנים אמורים לשחק, הם חברה רעים (לפחות לפי התפיסה האנושית) ובעיקר מופרעים, תרתי משמע.

על לוחם התווה לעתיד להחליט איזה אל תווה הוא ישרת, ולזאת דרושה קודם כל מערכת אלים אשר יס בזה אלי תווה. אנו ממליצים על ארבעה אלים בסיסיים: אל המלחמה, אל הפיתוי, אל המחלות והמגפה ואל השינוי התמידי – אלו ארבעת יסודות התווה.

אחרי הבחירה יש להתחיל ולעבוד את האל. כל אחד בדרכו – עובד אל המלחמה מצטרף באקראי לצבאות שונים ונלחם למען מטרות שונות, בוגד, מרגל, רוצח וכל מה שדרוש כדי ליצור בלאגן ומלחמות; עובד של אל הפיתוי חי את חיי המותרות יומם וליל, מפתה כל בחורה שעוברת בדרכו ומשתתף את העולם לפי אותו היגיון. עובד אל המחלות: מפיץ מחלות וריקבון בדרכו ועובד אל השינוי מנסה לשנות כל מצב קיים לטוב או לרע.

אחרי השלב הראשון, שנקרא שלב ביסוס הנאמנות, מקבלים המשתתפים הטובים והנאמנים ממש את נשיקת התווה הראשונה. נשיקת תווה היא מתנה מאל

התווה הניתנת על פי נאמנותו של עובד התווה: ככל שהנאמנות והעבודה שהשקיע העובד גבוהה יותר, כך גדול הסיכוי שהמתנה תעזור למשרת. עובד פיתוי טוב יקבל למשל מבנה גוף שרירי ויפה ואו לחילופין חזה מרשים, אם מדובר בעובדת תווה מצד שני עובד תווה פחות מוכשר ואך עדיין מוכשר, שכן הוא עבר שלבו יקבל לדוגמה זוג קרניים גדולות.

השלב השני נקרא שלב העבודה, והוא השלב הראשון. עובדי התווה נמצאים בשלב זה, בשלב זה עובד תווה עושה את עבודתו, כמו בשלב הראשון. אבל בקנה מידה גדול יותר ולפי הוראות מלשעלה ושל שדים או עובדי תווה ותיקים יותר. בדרך כלל לאחר כל משימה נשטט עובד התווה וקורה אחד מהבאים:

א. עובד התווה מוכיח נאמנות רבה, מקבל נשיקת תווה מיוחדת ועובר לשלב השלישי.

ב. עובד התווה מוכיח נאמנות, מקבל נשיקת תווה וממשיך בביצוע משימות.

ג. עובד התווה נכשל, מקבל נשיקת

תווה שלילית וחוזר לשלב הראשון.
ד. עובד התווה נכשל לחלוטין והופך למשרת חסר רצון עצמי של כוחות התווה והשדים האלו שתמיד נלחמים כדי למות. השלב השלישי הוא שלב ביסוס המעמד ואו בשמו הפופולארי: שלב רמיסת כל מתחרין והתירה בלתי נלאית אל מעמד רב יותר, סתם ככה. בשלב זה המשימות הן בסדר גודל רב מאוד ויבשתי עד עולמי ותחת עובד התווה משרתים עובדי תווה רבים מהשלב השני. בשלב זה עובד התווה כבר איבד, קרוב לוודאי, כל צלם אנוש. על עובד התווה להוכיח כי הוא טוב יותר מאחרים כדי לקבל נשיקות תווה עוצמתיות יותר ויותר שיקרבו אותו אל מעמד שד עליון (DEMON). בשלב זה, השלישי, מלבד ההתעסקות בענייני עולם, על עובד התווה להיאבק מאבק כוחות עיקש כנגד עובדי תווה אחרים הנמצאים באותו שלב. לאחר כל משימה בשלב זה (ולפעמים סתם ככה, תוך כדי) יכולים להתרחש האירועים הבאים:

א. עובדי תווה מוכשרים במיוחד מדלגים על השלב הרביעי והופכים מיידית לשדים בפני עצמם, ועל אלו נפרט מיד.

ב. עובדי תווה מוכשרים ומוצלחים עוברים לשלב הרביעי: שלב המבחן.
ג. עובדי תווה ממוצעים ממשיכים את דרכם בשלב זה וכשלושה רבעים מהמגיעים לשלב השלישי לא עוברים אותו מעולם.

ד. כרגיל, עובדי התווה הנכשלים הופכים מייד ליצורי תווה חסרי בינה. השלב הרביעי והאחרון הוא שלב ההתמודדות. המגיעים לשלב זה הם כבר יצורים רבי עוצמה שניתן להחשיבם כשדים וזוטרם. בשלב זה מוסלת על עובד התווה סדרה ארוכה של מבחנים, בתם עליו להוכיח את כל התכונות הנחוצות כדי להיות שד לאל התווה אותו הוא עובד. התוצאות הן:

א. התעלות מוחלטת מעל רוב המתחרים והפיכה לשד עליון וכמו המעולים של שלב שלוש. רק אחד מתוך אלף מגיע לרמה זו.
ב. תוצאה ממוצעת, עובד התווה הופך לשד פחות המשרת שדים עליונים. לתוצאה זו מגיעים כ-10% מהנבחנים.
ג. כישלון, הפיכה ליצור תווה חסר בינה. תוצאה אליה נופלים 90% מהמגיעים למעמד.

תכינו, נשיקת תווה אינה הדבר הרטוב והדביק שאתה מקבל מדורות בלתי רצויות – אם כי קרוב, זוהי התפרצות כאוטית בתוך גופו של עובד התווה ולכן לעיתים עובדים נאמנים יקבלו נשיקה מגבילה ולא רצויה (מבחינתם). נשיקה יכולה להיות עיוות חיצוני כגון קרניים, זוג ידיים נוסף, שלפוחיות על העור, איחוד שתי העיניים לעין אחת ועוד רבים ולא-טובים. היא יכולה להיות מתנה של כוחות כגון קריאת מחשבות, שליטה במזג האוויר, ריחוף או אפילו הפיכה לבונה בשעות מצוקה (תווה, זוכרים?). ובמקרים נדירים יותר קבלת הפך בעל כוחות מוזרים.

כמובן – ככל שאתה בשלב גבוה יותר הנשיקות קיצוניות יותר: עובד תווה מהשלב השלישי יכול לקבל נשיקה שתתן לו את הכוח לזמן צבא של אל-מתים לרשותו, או להפוך ליצור שציר תהולך על ארבע ומשאיר שובלי ריד אחריו וראיתם את הנוסע השמיני? מצד שני, עובד תווה מהשלב הראשון יקבל נשיקה של כוחות פעושים יותר.

מלבד כוחות, ניתנת כל נשיקת תווה עוד הברות לשמו האמיתי של עובד התווה. כאשר עובד תווה עובר מהשלב הראשון לשני, הוא מקבל שם בן שתיים עד ארבע הברות שהן שמו האמיתי בקרב ממלכות התווה. איש לא יודע שם זה מלבדו, גם לא עובדי תווה אחרים. כל נשיקת תווה מוסיפה מספר הברות לשם האמיתי, בהתאם לשלב, כלומר משלב השני

מקובלות תוספות של הברה עד שלוש הברות, ובשלב השלישי כבר מקובלות תוספות של ארבע, חמש עד עשר הברות. מה פירוש של השם האמיתי? השם האמיתי הוא מעין מפתח ללב כוחותיו של עובד התווה. כל עובד תווה היודע מספר הברות משמו האמיתי של עובד תווה אחר, יכול לשלוט בכוחות המיוצגים על ידי הברות אלו. למשל אם עובד תווה ערמומי במיוחד גילה את ההברה השולטת בכוח ההיעלמות של עובד תווה מתחרה, על ידי הגיית ההברות יעבור הכוח לשליטת עובדינו הערמומי והוא יוכל להעלים ולהחזיר את מתחרהו כרצונו. כמו כן, הוא יכול בעזרת סקס הנקרא סקס גניבת השם להעביר את ההברות משמו האמיתי של העובד היריב לשמו שלו (כמובן, עליו להחזיק את יריבו במצב חסר אונים ואחרי הסקס יאבד יריבו את הכוח).

ידיעת שמו המלא האמיתי של עובד תווה או שד, ללא כל קשר לעוצמתו, תיתן ליודע השם לא רק שליטה בכוחות עובד התווה אלא גם שליטה ברצונו החופשי והפיכתו לעבד נרצע. אין צורך לציין כי עובד תווה שנתגלה כי שמו או חלק משמו ידוע לעובד תווה אחר הופך לחזק וללעג בקהילת עובדי התווה. אם אדם יודע את שמו האמיתי של עובד תווה, הוא אינו יכול לשלוט בכוחותיו, אך הוא יכול לזמן אותו ולאיים עליו כי יגלה את שמו לעובד תווה אחר, אם לא יעשה כמצוותו. עסקאות אלו מסוכנות מאוד, שכן בדרך כלל יחפש עובד התווה דרך לחסל את האדם ולכן כל הפנסגרים וההגנות הקסומות בהם משתמשים קוסמים לפני זימוני שדים, שימו לב כי בני אדם לא מבדילים בין עובדי תווה מהשלב השני לשדים. לדוגמאות לעובדי תווה בכל אחד מהשלבים – עיינו בכתבת ה-NPC בעמודים הבאים.



בוגראס הלהב,

מאת: ערן בן סער וליאור ברנע

ברוח כתבת גיבורי התווה החלטנו להביא פרקים נבחרים בחייו של בוגראס, משרת תווה שעלה במשך מאות שנים בשלבי עובדי התווה עד שהפך לנסיך-שדוני.

בוגראס כאדם רגיל.

מקצוע: אדם-רגיל, גזע: אדם, נטייה: תווה-ניטראלי, כוח: 18(60), חוכמה: 10, תבונה: 14, זריזות: 12, כאריזמה: 8, כושר: 16, דרג'ש: 2, נק'פ: 8.

תיאור פיזי: בשלב זה בוגראס עדיין נראה כאדם רגיל, גובהו מטר ושמונים סנטימטר והוא שרירי מאוד. שיערו ועיניו בצבע חום.

בוגראס נולד בכפר דייגים ויקינגי קטן לחופי אגם שקט. בילדותו היה חזק משאר ילדיו והפך בקלות למנהיגם. במהרה הפך לבריון הכפר בקרב הילדים, וכשהתבגר - גם בקרב הנערים. בהגיעו לגיל 18 הצטרף לשירות מסחר ועזב את כפרו. השירה נדדה מעיר לעיר במשך כשנה. באותה תקופה לימד אותו אחד משומרי השירה את רזי הלחימה ובוגראס הפך ללוחם מיומן מאוד. בסופו של דבר נמאסו עליו חיי הנודדים והוא החליט להצטרף לצבא ולראות "כמה קרבות רציניים" כהגדרתו.

בקרב הראשון אליו נשלח בוגראס, הוא עמד מול צבא המדינה - צבא ברכארים פולשים. בראשם, ללא ידיעת איש, עמד קאלית' האכזר, עובד תווה מהשלב השלישי. הקרב היה עקוב מדם ולצבאו של בוגראס לא היה סיכוי, אבל במהלך הקרב היה בוגראס עצמו אחראי להריגתם של קרוב ל-200 חיילי אויב, וכשנשבה ביקש קאלית' להביאו אליו. בחדרי חדרים גילה לו קאלית' את מהותו האמיתית ושיכנע



משרתו של אל המלחמה

יריביו. הארס גורם ל-63 נקודות נזק ולעיוורון. שם אמיתי: פפיקת'.

תיאור פיזי: מלבד הבלוטות אין שינוי. בשלב השני משתולל בוגראס כאוות נפשו, הוא עכשיו תחת פיקודו של דורין, עובד תווה מהשלב השלישי, ויחד איתו משרתים את דורין עוד חמישה עובדי תווה מהשלב השני. בוגראס "מבלה" 98 שנה בשלב השני (אל התווה האריך את משך חייו כתגמול על שירותו, כמקובל, ובזמן הזה הוא רוכש לו אויבים רבים וידידים (עד כמה שעובדי תווה יכולים להיות ידידים זה לזה) רבים. כמו כן, הוא מגלה את שמותיהם האמיתיים של שותפיו ומשמיד אותם אחד אחד. הוא מצטיין בכל תחום והדבר היחיד שעייב את העברתו לשלב השלישי היתה העובדה כי דורין לא שש לדווח עליו לממונים - אבל בסופו של דבר גילה בוגראס חלקים משמו האמיתי של דורין והכריח אותו להמליץ עליו הלאה.

בוגראס בתחילת השלב השלישי

מקצוע: לוחם (18), גזע: עובד תווה, נטייה: תווה-ניטראלי, כוח: 20, חוכמה: 13, תבונה: 15, זריזות: 12, כאריזמה: 6, כושר: 16, דרג'ש: 5 (שריון תווה), נק'פ: 97.

כוחות: יריקת ארס, תוספת כוח (מעלה את כוחו של בוגראס ל-120, סירחון נוראי, ראשו של בוגראס הפך לראש זאב, ידו השמאלית של בוגראס הפכה לחרב ברזל, בוגראס קיבל שריון תווה קסום ולבסוף כשעבר לשלב השלישי סמלו של אל המלחמה נחרט על מצחו. שם אמיתי: פפיקת'-אוב'ן-מאי-אקדהתל-פולוא-ב-ה-אג (בהתאם לסדר הכוחות).

תיאור פיזי: ראשו של בוגראס הפך לראש זאב, ידו השמאלית הפכה לחרב ועל

מצחו טבוע סמלו של אל המלחמה. כבר אמרנו?

בשלב השלישי הפך בוגראס לעובד תווה מהמדרגה הראשונה, הוא הנהיג צבאות במלחמות עולמיות והותיר את חותמו על מאות שנות היסטוריה. כאן דבק בו הכינוי "בוגראס הלהב" כיוון שנהג לתקוע את ידו בלבו של מנהיג היריב. במהלך שלב זה קרה שכן-תמותה אחד גילה את ההכרה "פולוא" השולטת בידו השמאלית, כאשר בוגראס גילה אותה בחוסר זהירות כשהתרברב בפני בת תמותה. במשך קרוב לעשר שנים היה בוגראס מזומן שוב ושוב על ידי הקוסם בת התמותה, ולבסוף גילה הקוסם את ההכרה לאויב של בוגראס. בוגראס הרג את הקוסם כשהבין שהגרוע מכל כבר נעשה, בילה קרוב למאה שנה בניסיונות לחסל את אויבו ורק קרוב לסוף השלב השלישי הצליח בכך. רבים חושדים כי זוהי הסיבה שלא דילג על שלב המבחנים - משום

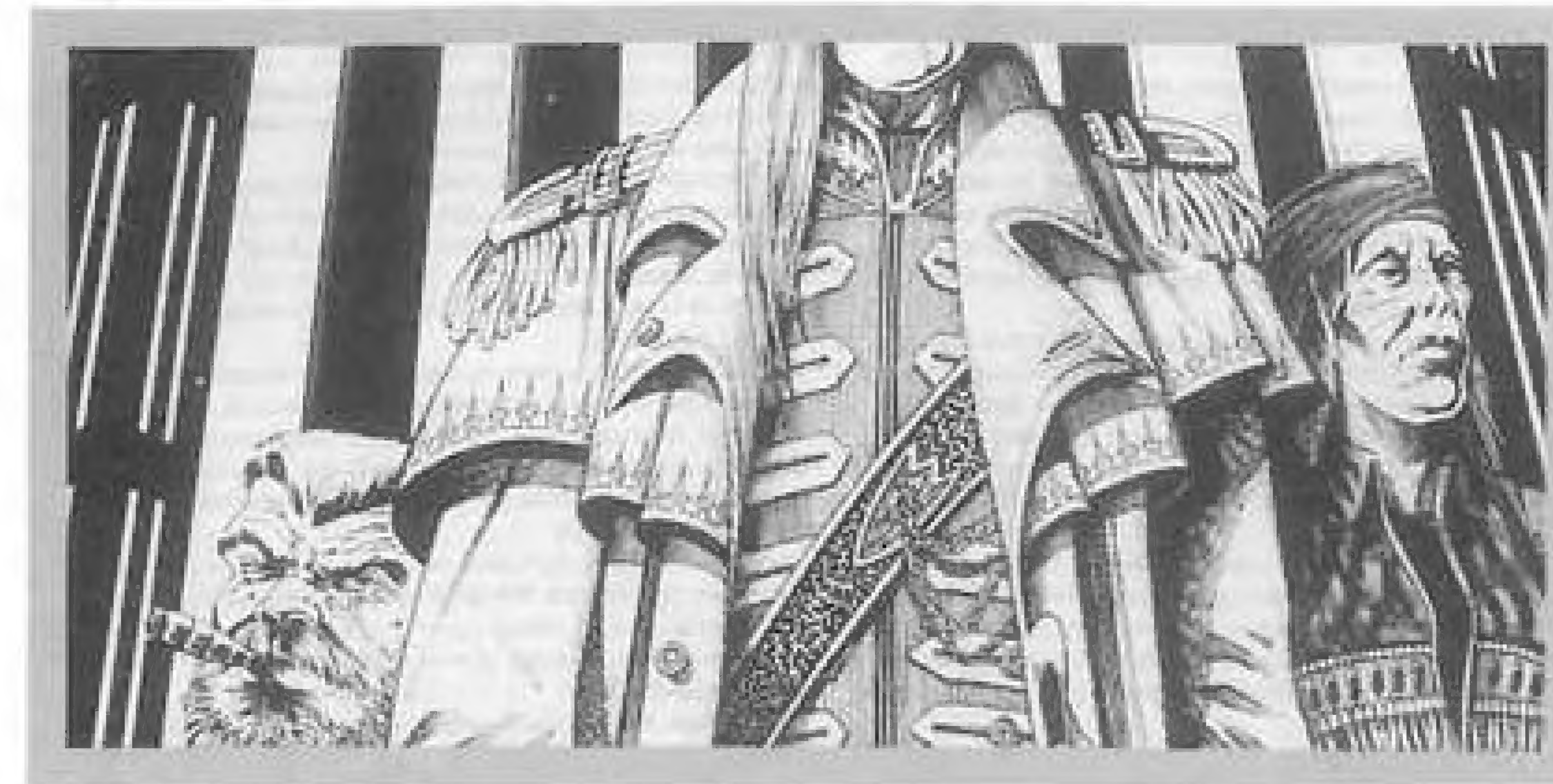


שמלבד קלון זה היה בוגראס אחד מעובדי התווה הטובים ביותר שנראו אי פעם.

בוגראס בכניסתו לשלב הרביעי

מקצוע: לוחם (26), גזע: עובד-תווה, נטייה: תווה-רע, כוח: 25, חוכמה: 16, תבונה: 16, זריזות: 12, כאריזמה: 3, כושר: 17, דרג'ש: 5, נק'פ: 242.

כוחות: יריקת ארס, תוספת כוח (מעלה את כוחו של בוגראס ל-25, סירחון נוראי, ראשו של בוגראס הפך לראש זאב, ידו



השמאלית הפכה לחרב ברזל, הוא קיבל שריון תווה קסום, כשעבר לשלב השלישי סמלו של אל המלחמה נחרט על מצחו, מבט היפנוטי (כשל ערפד), זוג ידיים נוסף, הוא קיבל סוס-גיהנום כסוסו האישי, מזג רוחו הפך לקיצוני יותר והוא מאבד את השליטה על עצמו לעיתים תכופות יותר, הוא נושא את מגפת האבעבועות הירוקות בגופו ומדביק כל בן תמותה הבא עימו במגע, מהירותו הוכפלה וכאילו הוטל עליו לחש האצה, הוא קיבל 12 משרתים מהשלב השני לשליטתו וגם גרון קסום בעל הכוחות: 5, אנטי קסם (75%) וניקוז שתי דרגות. שם אמיתי: פפיקת'-אוב'ן-מאי-אקדהתל-פולוא-בה-אג-ידאיר-אופ-אבהח'גזדה-פלדהאפפוקוג'ג'ן-קסקת'-אולהלהקס'ת-ססאוויל-קסאוו (בהתאם לסדר הכוחות).

תיאור פיזי: ראשו של בוגראס הפך לראש זאב, ידו השמאלית הפכה לחרב, על מצחו טבוע סמלו של אל המלחמה, צמח לו זוג ידיים נוסף והוא נושא גרון קסום. כבר אמרנו גם את זה.

השלב הרביעי עבר במהירות על בוגראס: הוא הביס כל אויב, עבר כל מבחן והדגיש את נאמנותו לתווה. המבחן האחרון היה קריטי - הוא הוכנס לחדר ובתוכו שני עבדי תווה מהשלב הרביעי שנלחמו ביניהם. אחד לא מוכר והשני היה קאלית' ובקרב ביניהם קאלית' כמעט והפסיד. בוגראס נלחם באויבו של קאלית' והביסו, אם כי בקושי רב. קאלית' קם על רגליו וניגש להודות לבוגראס. בסיבוב פתאומי נעץ בוגראס את יד-החרב שלו בליבו של קאלית' ובו-זמנית הוריד את גרון התווה שלו וברת את ראשו. הקול היחיד שנשמע היה קול נפילת הפגיון שהיה בידו של קאלית'. בוגראס הרים את ארבעת ידיו אל-על בתנועת ניצחון. הוא הפך לשד-עליון וגופו הפך לבן-אלמוות.

סדרה

תקציר: סדרה נהלע למעב
ביש! הוא עומד להפוך לקורבן
של חרמנים, מלך החרמנים
השחורים.

...ובשבילך ולכבודך, מלכי
היקר, אשליך יצור כחול דה
אל תהיה החרמנים...



למכירה

- ★ בטריות במחיר זול. גל 09-953724.
- ★ למכירה המשחקים GOBLINES 2 - ב-75 ש"ח, 3 - F 15 - ב-120 ש"ח, הנמלולים ב-60 ש"ח ועוד תוכנות חופשיות כל אחת ב-20 ש"ח. גל, 09-953724.
- ★ למכירה משחק האורגים במצב מעולה ב-50 ש"ח, קלטת לגיים בוי ספירד מן ב-80 ש"ח, וקלטת וידאו + אקדח של משחק בדיוני ב-60 ש"ח. איתי, 09-551236.
- ★ למכירה CD-ROM ל-IBM PC: אטלס העולם + אטלס ארץ"ב, KING QUEST 6, אנציקלופדיה מרהיבה. 200 ש"ח כל אחד. אורי, 5409062.
- ★ למכירה PRIVATEER במחיר מציאה של 80 ש"ח באריזה מקורית + חוברת הוראות בעברית. מיכה, 04-766890.
- ★ למכירה/החלפה משחק האורגים (LOOM) מקורי באריזה, כל הקודם זוכה. יונתן, 03-9664562.
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם ומשחק SONIC 1 במצב מצוין במחיר של 370 ש"ח. אבישי, 03-592708. בערב.
- ★ למכירה משחקים למגה דרייב בחצי מחיר, מערכת סגה מסטר סיסטם + אקדח + 3 משחקים 199 ש"ח.
- ★ המשחקים ניתנים למכירה בנפרד החל מ-39 ש"ח. אורי, 07-424881.
- ★ למכירה חוברות WIZ ישנות במצב מצוין 1-25, משחקי גיים גיר ותוספות לגיים גיר ומשחקי סגה. בן, 03-395827.
- ★ למכירה דיסק קשיח 130 מגה כולל התקנה, מהיר כולל WINDOWS 3.1, דוס 6, משחקים ותוכנות ששוויים הרבה כסף. כפיר, 08-6420932.
- ★ למכירה משחק מחשב WING COMMANDER ל-386 ומעלה ב-75 ש"ח. 09-975021.
- ★ למכירה המשחקים חולית 1 ומייקל ג'ורדן ב-70 ש"ח כל אחד, וגיוסטיק STARFIGHTER 5 ב-50 ש"ח. אבנר, 03-618537.
- ★ מעוניין למכור 14 משחקי סגה במצב טוב, כל משחק ב-50 ש"ח וכן גיוסטיק קוברה למחשב. תומר, 03-6700722.
- ★ למכירה משחקים חדשים ל-IBM ארי, 08-404457.
- ★ למכירה המשחקים הבאים: 4 PQ 80 ש"ח, רצח במיאמי (50 ש"ח) ווילי בימי ש"ח, פרדי פרקס (80

- ש"ח). כל הקודם זוכה. ליאור, 04-920770.
- ★ למכירה מודם HAYES 2400B. חדש לגמרי ב-200 ש"ח. תוכנת ציור "לאונדרו" עם ספר הדרכה בקופסה המקורית ב-130 ש"ח. מיכאל, 06-590638.
- ★ למכירה לוח אם (MOTHER BOARD) למחשב 386SX + זיכרון 2M במחיר מפתיע. להחלפה/מכירה משחקים חדשים ל-PC וכן תוכנות חדשות ביותר ל-PC. ספרי לימוד למחשב כגון: דוס 5, חלונות 3.0, לוטוס 1.1, כל סדרת הלימוד של פסקל וכן מדריך לשימוש במחשב 386. הכל במחירים זולים מאוד! ראובן, 03-9322663.
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם במצב טוב + 2 שלטים + 21 משחקים. יש אפשרות לקנות כל משחק בנפרד במחירי הזמנות. אגם, 03-5461002.
- ★ למכירה משחקים חדשים ביותר: PRINCE 2, POLICE QUEST 4 ALONE, KIRANDIA, LARY 5, IN THE DARK 2, JURASSIC PARK. התקשרו שלא תפסידו. אבי, 04-441288.
- ★ למכירה משחקי מחשב במחירים זולים: פלשבק, יומו של הסנטקל, הסינדיקט ועוד. אסף, 09-501787.
- ★ למכירה 2 משחקים מדהימים במחיר סביר: LOOM 100 - ש"ח, MORTAL KOMBAT - 80 ש"ח. אמיר, 03-5753454.
- ★ למכירה SOUND BLASTER 2.0 ב-400 ש"ח כולל רמקולים ואוזניות, חדש בקופסה עם חוברת הוראות. ברוך, 08-220943.
- ★ למכירה מחשב XT 640K 2 כוננים במחיר מפתיע, סגה מסטר סיסטם עם משחק בפנים, ועוד 2 משחקים: סוניק ו-SWAT + 2 ג'ויסטיקים + הוראות להפעלה במחיר מציאה, או בתמורה למשחקי מחשב ל-CD ROM, או גיים בוי וגיים גיר עם משחקים. יאיר, 03-9306967.
- ★ למכירה משחקי מחשב: המפתחות לארמון, כוח המשימה, פרדי פרקס ואמונס. משחקי גיים בוי: 3 ALIEN, THE EMPIRE STRIKES BACK, THE ARCADE, MARIO 1, ZELDA, BATMAN - DOUBLE DRAGON 2, BEETLE JUICE

- 2 ADVENTURE ISLAND. אלון, 03-6761032. בערב.
- ★ למכירה לוח אם 386DX40 + אופציה ל-486, כונן קשיח W.D 40MB וכונן קשיח W.D 80MB. כרטיס קול חדש תואם SOUNDBLASTER. מעוניין במעבד מתמטי 387 וכרטיס קול רגיל או פרו SOUNDBLASTER. ארית, 06-528763.
- ★ למכירה המשחקים המפתחות לארמון, KING QUEST 6, שכחו אותי בבית 1, QUEST 2 ECO ו-SOUND MACHINE + רמקולים. לקונה מעל 350 ש"ח מתנה בשווי 152 ש"ח: משחקים ל-CD. בן, 06-333873.
- ★ מעוניין למכור את שלוש הערכות: למתחיל, למתקדם ולמומחה + מסך לשחקן האשף. איתי, 09-551236.

מועניינים

- ★ מעוניין להחליף משחקי מחשב חדשים מאוד! רק לבעלי דיסק קשיח גדול מאוד! אסף, 08-245436.
- ★ מעוניין לעזור במשחקים MANIAC MENSION 1.2, הגובלינים 1, לארי 6 ואי הקופים 2. איתי, 09-551236.
- ★ מעוניין לקנות מסך CGA + כרטיס במצב טוב, ומעוניין למכור SVGA + כרטיס וגם מודם פקס 2400. שחר, 02-836463.
- ★ מעוניין לעזור במשחקי סיירה כגון: ECO QUEST 1+2, KING QUEST 4-6, PQ 3-4, FREDY PHARKAS, SQ 3-5, וגם במשחקים: BLUE FORCE 1, פארק היורה, רצח במיאמי, נער הנבואה, יומו של הסינטקל, אינקה 1, סם ומקס, בום, קירנדיה 1, לארי 3-4, מסע בין כוכבים 1, אינדיאנה ג'ונס 4, אי הקופים 1 ולום. תומר, 03-6700722.
- ★ מעוניין לקנות סופר נינטנדו + משחק בסביבות ה-310 ש"ח. אריק, 06-396381.
- ★ מעוניין לקנות את המשחק QUEST FOR GLORY 2 באריזה המקורית. דני, 03-6472661.
- ★ מעוניין להשיג מקורי + אריזה: AMAZON 2, KING'S QUEST 7, COMMANDER STRIKE ועד 40 ש"ח. ניר, 09-561666.

- ★ משחק גבריאלי - זיכרונות אפלים להחלפה בעד המשחק הרצון לעוצמה 4, או למכירה 101 ש"ח וחדש באריזה. 06-583246.

הצילו

- ★ הצילו! זקוק נואשות לעזרה במשחק רובין הוד של SIERRA. מהו הקוד של הקופסה שגונבים מהחדר שבטירה של הנזירים עם המעילים השחורים? בועז, 04-217282 ומואר, 04-234566.
- ★ ככל שעה, או בכתובת בועז מרשלי השושנים 21 נשר, מיקוד 20300.
- ★ הצילו! אני תום תקוע במשחק "האינקה" אסביר את הבעיות בסלפון הטיפים למשחקים: 03-9384549. בתמורה אתן את STARCON 1,2, STREET FIGHTER, הנסיך הפרסי 2,1, TANK וספרי כיסוף 8-1.
- ★ הצילו, אני תקוע בטוב הרע והרוקח. כיצד עושים את התרופה בשביל הדוקטור השיכור? רון, 5224678.
- ★ מ-19.00-16.00. הצילו הצילו הצילו הצילו נתקעתי במלכות מה הפיתוי. מה עושים אחרי שיוצאים מבית הכלא. כמו כן, זקוק דחוף לקוד לשלב 23 בויקינגים האבוד, את הקודים לשלבים 8 ו-9 בילד הויקינגי ואת הקוד לשלב 5 באימת הזומבי. בתמורה אעזור ב-KING QUEST 4, המסתורין של רוזאלה ואתן טריקים וסיסמאות לגרון הזהב, 7-1, COMMANDER KEEN, קוסמו 1, סוכן סמוי, מערות הקריסטל, אימת הזומבי (שלבים 4-1). איתי, 03-5520305.
- ★ הצילו! אני תקוע במשחק אינדיאנה ג'ונס, איך עוברים את הסולם כשאתה בתוך האיקס הגדול בתמורה יכול לעזור במשחקים האחים בלוז (החדש) ו-WF. יניב, 03-5529814. בין 14.00-16.00.
- ★ הצילו! איך משחררים את

- SWEET CHEECK מהכלא ואיך משתחררים ממנה כשאתה במלון ואתה רוצה להתחיל להמר?
- וב-GAME BOY, בספירדמן 2, איך לעבור את הכוס השני? שגיא, 09-585942. לא בשבת.
- ★ הצילו! זקוק נואשות למכות "FINISH HIM" במשחק מורטל קומבט שבמחשב. יניב, 09-913034. לא בערב.
- ★ הצילו! בפארק היורה של נינטנדו, בשלב הראשון, אספתי את כל הביצים אבל אני לא יודע איך פותחים את השערים! מי שיועד את זה ואולי עוד עצות ויש רחמים בליבו יפנה למשה, 03-5321648. ברגע זה ממש.
- ★ הצילו! עזרה החופה במשחקים הבאים: ווילי בימישי: איך מצילים את הורנו הצפרדע של ווילי? לארי 6: איך פותחים את הדלת האלקטרונית ליד אמבטיות הבוק? אנא כתבו את תשובותיכם למדור הטיפים בוויז. מאיר סדן רמת השרון.



משחקי תפקידים

- ★ שחקן ROLEMASTER מתחיל רוצה להקים חבורה של ROLEMASTER באזור ת"א לגילאי 9-11. ניר, 5225110.
- ★ קבוצה של 3 ילדים מעונינת להתכתב על מכוכים ודרכונים, רעיונות, אסטרטגיות ועוד. כל המעוניין יפנה לרובי חביב, הדס 8/ב עכו או בטל - 04-917740.
- ★ שהימית מתחילה שחבורתה נטשה אותה (למען AD&D) מחפשת חבורת D&D מתחילה. שני שולמן, הזו 5/ב' ת"א 69407.

אנימציה ממוחשבת

מחולל אנימציה בעברית: הכי ידידותי, הכי חכם והכי משתלם

אנימטור

"אנימציה ממוחשבת" -
לאנימטורים, לאנשי עסקים
ולאנשים שאוהבים את זה:
תוכנה מושלמת למקצוענים
ולאלה שרוצים להיות מקצוענים.
בצורה קלה וידידותית תוכלו ליצור
סרטוני הדרכה, פרסומות, קליפים
ועוד.

"אנימציה ממוחשבת" -
כלי מתקדם ליצירת מולטימדיה:
- 256 צבעים בו זמנית על מסך,
מתוך 250,000 אפשרויות.
- פונקציות עיבוד תמונה.
- עבודה במקרו וחישוב מצבי ביניים.
- עריכת אנימציה במקטעים או ברצף.
- תוכניות עזר נלוות.

"אנימציה ממוחשבת" -
תוכנת האנימציה היחידה בעברית:
מהיום עומדת לרשותך תוכנת אנימציה
ממוחשבת ידידותית להפליא,
התוכנה מאפשרת שילוב תמונה,
תנועה וקול, תוך שמוש במגוון
רחב של כלים.



מחשבת - הרפתקה שאינה נגמרת

מרכז שיווק: קיבוץ גליל ים, מיקוד 46905, טל: 03-528741